



LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI  
**ARRIVANO I FILM**  
**2002 - 2003**

Promosso da



**Regione Lombardia**

*Culture, Identità e Autonomie  
della Lombardia*

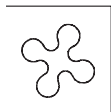
in collaborazione con



LOMBARDA



Centro Studi per  
l'Educazione all'Immagine



Regione Lombardia-Direzione Generale Culture, Identità e Autonomie della Lombardia  
Unità Organizzativa Spettacolo

Progetto: "*Lombardia Cinema Ragazzi*" a cura dell'unità operativa supporto tecnico  
specialistico in campo cinematografico e multimediale

Dirigente dell'unità organizzativa: Maria Beatrice Molinari  
Responsabile dell'unità operativa: dott.ssa Graziella Gattulli  
Segreteria: Lucia Montrone e Luisa Gorla

P.zza IV Novembre, 5 - 20124 MILANO  
tel. n. 0267652611/3716 - fax n. 0267658069

[www.lombardiacultura.it](http://www.lombardiacultura.it) - [graziella\\_gattulli@regione.lombardia.it](mailto:graziella_gattulli@regione.lombardia.it)

in collaborazione con le Amministrazioni Provinciali di:  
Bergamo, Brescia, Como, Lecco, Lodi, Mantova, Milano, Pavia, Sondrio, Varese  
e il Comune di Cremona



LOMBARDA

P.zza Luigi di Savoia, 24 - 20124 MILANO  
tel. 0267397825 - fax 026690410  
referente: Emanuela Fava  
[www.lombardiaspettacolo.com](http://www.lombardiaspettacolo.com) - [agis@agislombarda.it](mailto:agis@agislombarda.it)



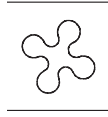
Testi dei percorsi e schede di:

Marco Borroni, Patrizia Canova, Paolo Castelli, Mariolina Gamba, Giancarlo Zappoli  
del Centro Studi Educazione all'immagine  
Silvia Colombo, Davide Di Giorgio, Elio Girlanda, Alessandro Leone

Si ringrazia per la gentile concessione delle fotografie  
Agenzia Photomovie, Viale Ranzoni, 15/A MILANO

Il logo di Lombardia Cinema Ragazzi è stato ideato da Lucia Todisco e Daniele Torti  
del Politecnico di Milano vincitori del concorso bandito in collaborazione con  
la Regione Lombardia e l'Agis Lombardia.

Progetto grafico: Elena Simen  
Impianti: Ruta, Milano  
Stampa: Tipografia F.lli Verderio, Milano



*Il Circuito Regionale di programmazione cinematografica “Arrivano i film”, concepito e realizzato per le scuole, giunge quest’anno con successo alla sua sedicesima edizione. Questo dimostra certamente la straordinaria capacità dell’arte cinematografica di assumere carattere didattico e formativo, diventando veicolo di preziosi contenuti da far giungere agli studenti lombardi. Il raggiungimento di questo ambizioso traguardo conferma altresì l’attenzione che la Regione Lombardia-Assessorato alle Culture, Identità e Autonomie, che è promotrice dell’iniziativa, dedica al rapporto tra espressioni artistiche, formazione ed educazione. Un legame solido e duraturo. E questo perché il patrimonio artistico-culturale della nostra Regione, ma anche, più in generale, quello nazionale ed internazionale, possa aiutare i ragazzi a conoscere meglio, anche attraverso una forma d’arte e di espressione amata e partecipata come quella cinematografica, le loro terre e quelle altrui, le diverse culture, manifestazioni artistiche e sociali, arricchendosi e crescendo nell’elaborazione di messaggi mai superficiali.*

*La programmazione di questa edizione consente inoltre di mettere bene e proficuamente a frutto la collaborazione con l’organizzazione scolastica, le cui competenze didattiche contemplano che una rilevante parte della programmazione, circa il 15-20 per cento, venga dedicata allo studio e all’approfondimento delle culture locali. È opportuno sottolineare anche l’importanza della collaborazione della Regione Lombardia con altri Enti e realtà rappresentativi del territorio come le Province, i Comuni, le scuole, i Circoli culturali, le famiglie, le Associazioni di categoria, il volontariato culturale, le società di distribuzione. Realtà tutte che concorrono al successo di un’iniziativa largamente apprezzata e riuscita, come dimostra il crescente successo che ottiene, ogni anno, proprio tra gli studenti, primi e privilegiati destinatari.*

**Prof. Avv. Ettore A. Albertoni**

*Assessore alle Culture,  
Identità e Autonomie della Regione Lombardia*



## INDICE

|                                                                                                                    |      |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|
| Indicazioni per l'uso del catalogo                                                                                 | pag. | 6   |
| PERCORSO                                                                                                           | pag. | 7   |
| Il cinema fantastico                                                                                               |      |     |
| SCHEDE DEI FILM                                                                                                    |      |     |
| Aida degli alberi                                                                                                  | pag. | 23  |
| E.T. l'Extraterrestre                                                                                              | pag. | 30  |
| Harry Potter e la pietra filosofale                                                                                | pag. | 42  |
| Hijos-figli                                                                                                        | pag. | 52  |
| Il favoloso mondo di Amélie                                                                                        | pag. | 59  |
| I nostri anni                                                                                                      | pag. | 68  |
| Jimmy Grimble                                                                                                      | pag. | 73  |
| Le biciclette di Pechino                                                                                           | pag. | 81  |
| L'era glaciale                                                                                                     | pag. | 86  |
| Momo alla conquista del tempo                                                                                      | pag. | 92  |
| Monsters & Co                                                                                                      | pag. | 100 |
| No mans's land terra di nessuno                                                                                    | pag. | 108 |
| Non è giusto                                                                                                       | pag. | 113 |
| Ribelli per caso                                                                                                   | pag. | 118 |
| Shrek                                                                                                              | pag. | 124 |
| Spy kids                                                                                                           | pag. | 133 |
| Tornando a casa                                                                                                    | pag. | 140 |
| Tavola sinottica:<br>tematiche/film 2002-2003                                                                      | pag. | 147 |
| Elenco dei titoli disponibili<br>in pellicola segnalati nei cataloghi precedenti<br>suddivisi in percorsi tematici | pag. | 148 |
| Elenco distributori film                                                                                           | pag. | 156 |
| Siti Internet                                                                                                      | pag. | 157 |
| Per informazioni                                                                                                   | pag. | 158 |
| Elenco sale cinematografiche disponibili<br>ad organizzare proiezioni per le scuole                                | pag. | 160 |
| Anticipazioni sui prossimi film in uscita                                                                          | pag. | 161 |
| Elenco premiazioni<br>concorso "Il piccolo critico" 2001-2002                                                      | pag. | 164 |



# INDICAZIONI PER L'USO DEL CATALOGO

Il catalogo 2002/2003 di “Arrivano i Film” comprende 17 titoli di film adatti a proiezioni scolastiche. Il percorso tematico individuato per quest’anno è “Il Fantastico”. Alcuni titoli vanno invece ad aggiungersi al percorso del catalogo 2001/2002 “Frammenti di storie italiane”<sup>1</sup>. Il percorso individuato vede una premessa illustrativa e le schede dei film prescelti supportati da schede informative e didattiche. Le schede vanno usate come strumenti di lavoro utili a comprendere e valutare l’opera in esame, riflettendo sugli aspetti tecnico-espressivi del linguaggio delle immagini. Ciascuna scheda è composta da una parte informativa - credit e cast, sinopsi, analisi della struttura - che fornisce agli insegnanti ed alunni i dati tecnici, il riassunto della trama e una traccia metodologica da seguire per un approccio critico al film, e da una parte dove sono suggeriti itinerari didattici, elementi per la discussione, idee che possono tornare utili nelle fasi di visione del film (per esempio in una conversazione critica guidata, in attività di lettura ed interpretazione del film, in percorsi espressivi ed esercitazioni di vario genere).

In fondo al catalogo due tavole sinottiche riassumono: a) i film proposti quest’anno in ulteriori tematiche utili intorno alle quali organizzare riflessioni e discussioni; b) tutti i titoli, tuttora disponibili in pellicola, presentati nei precedenti cataloghi organizzati nei percorsi proposti gli anni scorsi.

Chiudono il catalogo le notizie utili: elenco dei distributori, a chi rivolgersi per prenotare le proiezioni, una selezione di siti Internet di cinema.

<sup>1</sup> Per la premessa illustrativa al percorso “Frammenti di storie italiane” si rimanda al catalogo 2001/2002 pag. 17-24

## PERCORSO

IL CINEMA  
FANTASTICO

*I limiti in cui inserire il cinema cosiddetto “fantastico” sono molto imprecisi: il “fantastico” non è un genere cinematografico codificato, riconoscibile, definito da un insieme di regole come avviene per il musical, la commedia o il western. Il fantastico è stato affrontato da più parti e da prospettive diverse. Prima di inoltrarci in questo territorio spinoso, bisogna osservare che lungo la storia del cinema si sono affermati due percorsi paralleli: quello che conduce alla riproduzione del reale e quello che tende a svincolarsi dalla percezione del mondo così come la colgono i nostri sensi e a dare vita a modalità strutturali altre.*

## DALLE ORIGINI....

L'intera storia del cinema, fin dai suoi albori, si è consegnata in ostaggio al regno del fantastico. Generalmente la nascita del fantastico nel cinema (nonostante abbia affrontato tutti i generi del cinema primitivo, dal documentario al racconto realistico) viene associata all'illusionista George Méliès. Il film rimasto nell'immaginario collettivo come l'archetipo del racconto fantastico sul grande schermo è *Le Voyage dans la lune* (1902) a cui è seguito *Le voyage à travers l'impossible* (1904); due film che fin dal titolo denunciano una chiara volontà d'evasione.

“Le implicazioni scientifiche del fantastico mélièsiano sono nettamente subordinate a risoluzioni che pervengono all'ambito del fiabesco o del magico, non a caso rilette attraverso la lente deformante del *burlesque*”, scrive Giorgio Cremonini (Cineforum n° 309, p. 39) e aggiunge: “Méliès non è interessato tanto all'immaginario scientifico di Verne, quanto da quella dimensione infantile che caratterizza l'immaginario astrologico, con tutti quei procedimenti di antropomorfizzazione che stravolgono in una parafrasi magico-mitica il cielo e i suoi contenuti”.

In sintesi il fantastico mélièsiano situa il racconto dell'immaginazione in un luogo e in un tempo che non c'è e che non c'è mai stato. In più, secondo Cremonini, il fantastico è irriducibilmente legato alle dimensioni del “fiabesco”, del “magico” e del “mitico”. Nel cinema di Méliès condividono lo spazio della medesima inquadratura cose che invece dovrebbero rimanere distinte, perché appartengono a dimensioni diverse: così abbiamo fantasmi, folletti, diavoli e figure magico-mitologiche che prolungano la loro esistenza in territori che non gli sono pertinenti. Componenti narrative diverse si intrecciano e si contaminano a vicenda; il referente reale e la sua deformazione sono compresenti.

“...Da Méliès in poi, tutte le cinematografie hanno presentato una copiosa produzione di



cinema fantastico. Uno dei capolavori di R. Walsh *Il ladro di Bagdad* mostra per esempio come sia naturale per un film d'avventure arricchire la trama e scenografie di elementi fantastici, dando contemporaneamente inizio a un fortunato filone di fantasie orientali ispirate al mondo di *Le mille e una notte*.

Con il passare degli anni, il perfezionamento di effetti speciali consente la realizzazione poi di alcuni film di fantascienza (*Il mondo perduto* 1925, *King Kong* 1933) che danno un nuovo impulso alla produzione di film fantastici. Negli anni '30-'40 inoltre, toni di fantasia assumevano anche commedie come *Il cielo può attendere* del 1943, *Accadde domani* del 1944. La tendenza alla commedia fantastica non rimane un fatto isolato, ma sulla strada della contaminazione tra il gusto europeo di alcuni registi quali appunto Lubitsch e Clair e la macchina produttiva hollywoodiana, si dimostra un terreno ricco di possibilità di applicazione, soprattutto per quanto riguarda l'entertainment per eccellenza: il musical. Tutta la produzione di Vincente Mannelli ad esempio è attraversata dal fantastico: non tanto per quanto riguarda il soggetto, quanto per la messa in scena e le scenografie.

Nel campo più ristretto del fantasy rientrano invece molti film di mostri, concepiti sempre avendo come modello il grande successo di *King Kong*. Film come *L'isola misteriosa* 1960, *Gli Argonauti* 1963 e *Un milione di anni fa* 1966, rendono l'idea di come il fantasy sappia combinarsi con personaggi della mitologia, creando mondi e situazioni a metà tra l'avventura e la fiaba.

In Italia il fantastico decolla dopo il 1957 e l'inizio del film mitologico. Molte avventure di Ercole, Maciste e degli altri eroi contengono elementi fantastici che li avvicinano a volte a film di mostri (come *Maciste contro i mostri* del 1962 di G. Parolini), a volte a film dell'orrore (*Maciste contro il vampiro* 1959 di G. Gentilomo), a volte ai film di fantascienza (*Il gigante di Metropolis* 1962 di Scarpelli). Parallelamente si espande una produzione di fantasy tra cui *L'arciere delle mille e una notte* (1963) di A. Margheriti, *Le meraviglie di Aladino* (1962) di Mario Bava e *Il ladro di Bagdad* 1961 di B. Vailati.

Nuovo impulso al cinema fantastico viene dato dall'impiego dell'elettronica e dal conseguente ulteriore perfezionamento degli effetti speciali, che a partire dagli anni '70 rifonda completamente l'immaginario cinematografico, creando soprattutto in America un nuovo metagenere che sull'attrattiva dei trucchi più che sulla rigida codificazione di genere basa il suo richiamo spettacolare e commerciale. L'heroic fantasy, poco esplorata precedentemente, ottiene un rilancio con *Conan il barbaro* 1982 di J. Milius ed è uno dei riferimenti culturali per la fortunata saga di G. Lucas iniziata con *Star Wars* (Guerre Stellari) nel 1977. Il fantasy vanta al suo attivo opere interessanti come *I banditi del tempo* 1982 di T. Gilliam e opere fortunate come *E.T. l'Extra Terrestre* 1982 di D. Spielberg. Ma forse il riferimento preferito per il nuovo cinema fantastico è il fumetto avventuroso anni '30 e '40: l'allusione è esplicita in film come *I predatori dell'arca perduta* 1981 di S. Spielberg o *Superman III* 1981 di R. Lester. Infine è da ricordare che tematiche fantastiche sono presenti anche in opere d'autore o in produzioni d'avanguardia, ma l'episodicità o la particolare caratterizzazione di tali film (basti pensare a Bunuel) impedisce ogni possibile classificazione di genere". (dal Dizionario Universale del Cinema di F. Di Gianmatteo)



## L'HORROR, LA FANTASCIENZA, IL FANTASY

Storicamente il fantastico si è grosso modo diversificato in tre grandi generi di riferimento (che a loro volta hanno dato vita a sottogeneri più o meno riconosciuti): parliamo **dell'horror, della fantascienza e del fantasy**.

I film dell'orrore e quelli di fantascienza hanno molto in comune con le dinamiche oniriche. Usando le parole di Stuart M. Kaminsky, "in un certo senso, il film dell'orrore è un incubo catartico, quello di fantascienza un inquietante sogno premonitore. Nel passato questi sogni collettivi assumevano le forme del mito e del racconto popolare: le storie di Gilgamesh e del mostro Humbaba, di Perseo e della Gorgonie, di Beowulf e Grendel, di San Giorgio e il drago, erano veri e propri racconti dell'orrore, con tanto di mostri. Nel passato questi racconti avevano un significato religioso, e venivano tramandati al fine di rendere allegoriche le paure che l'individuo non riusciva ad affrontare in altro modo. Dunque i film di fantascienza e dell'orrore possono in un certo senso essere visti come rappresentazioni mitiche di paure e ansie universali".

I tre generi hanno diversi punti di contatto, ma è possibile individuare quale sono le differenze macroscopiche che corrono tra di essi.

**Nel cinema dell'orrore** il "mostro" (la strega, l'uomo nero, il vampiro, l'essere artificiale ecc. ecc.) ha una parte fondamentale – alle volte è il protagonista indiscusso – ed incarna fondamentalmente la paura della morte e dello spossamento di sé (in questa direzione vanno *Il bacio della pantera* di Jacques Tourneur, *L'ululato* di Joe Dante, *Un lupo mannaro americano a Londra* di Jhon Landis, *La notte dei morti viventi* di George Romero). Al tema della malattia e del contagio rimanda la tradizione del vampiro (*Nosferatu il vampiro* di Murnau, *Nosferatu, il principe della notte* di Herzog, *Intervista col vampiro* di Neil Jordan, *Dracula* di Bram Stoker di Coppola); mentre cicli seriali come *La casa*, *Nightmare*, *Venerdì 13*, *Halloween* pescano nel profondo delle nostre paure più irrazionali, concretizzando fobie e nevrosi adolescenziali.

**Il cinema fantascientifico** – al contrario del film dell'orrore – mette in scena la paura della vita, in particolar modo dà corpo alle nostre ansie riguardo il futuro (anzi, è ricorrente il timore che l'uomo *non abbia un futuro*, come nota giustamente Kaminsky). L'apocalisse e la fine del mondo sembrano essere i temi centrali su cui riflette tutta la fantascienza degli ultimi anni (*Il pianeta delle scimmie* di Schaffner, *L'uomo che fuggì dal futuro* di George Lucas, *Blade Runner* di Ridley Scott, la saga di *Alien*, *Terminator 1* e *2* di James Cameron, *Gattaca* di Andrei Niccol, *Fantasma da Marte* di Carpenter).

**Il film fantasy** (o fantastico) da alcuni è considerato correlato all'horror e alla fantascienza, da altri autori invece è considerato un genere a sé stante. Questa è la definizione che ne dà Kaminsky: "Il film fantastico presenta elementi sia del cinema dell'orrore che di quello fantascientifico, ma generalmente ha per argomento l'esplorazione personale, onirica e infantile di pensieri che non raggiungono lo stadio della consapevolezza. I film fantastici assumono quasi sempre la forma o la sembianza di un sogno perfettamente compiuto (...). Invariabilmente questi film ribadiscono il valore del mondo che sta al di qua della fantasia, inducono ad accettare l'universo della realtà, dove la vita è meno interessante ma più sicura".



Il capostipite indiscusso del genere è *Il mago di Oz* di Victor Fleming (1932), tratto dai libri per bambini di Lyman Frank Baum: la piccola Dorothy viene scaraventata da un tornado nel mondo fatato di Oz, dove si trova a combattere contro la malvagia strega dell'Ovest aiutata da uno spaventapasseri, un leone pauroso e dall'omino di latta. Alla fine si ritroverà nel suo letto, col dubbio che l'incredibile avventura sia stata solo un sogno. La stessa struttura si ritrova in *Alice nel paese delle meraviglie* (1951) di Disney (che adatta a cartoni animati i due romanzi di Lewis Carroll, *Alice nel paese delle meraviglie* e *Alice attraverso lo specchio*), in *Sogni proibiti* di Norman Z. McLeod (1947) e in *Alla ricerca della felicità* di Walter Lang (1940), tratto dalla pièce di Maurice Maeterlinck, *L'uccello azzurro*.

Per arrivare in tempi più recenti, possiamo citare *Legend* di Ridley Scott (1985): il re delle Tenebre è riuscito a catturare l'unicorno bianco, simbolo del bene. Il compito di liberare l'animale viene affidato al giovane Jack, che si farà aiutare nell'impresa dalla principessa Lili. Un altro vero e proprio classico del fantastico è *Labirinto – Dove tutto è possibile* di Jim Henson (1986), dove si ritrovano tutti gli stereotipi della letteratura fantasy: una ragazzina si ritrova a vivere nel suo mondo di fantasia, dove deve superare ogni genere di prova per andare a recuperare il suo fratellino rapito dal cattivo principe Jareth.

Degli anni ottanta sono anche *La storia fantastica* di Rob Reiner (1987) e *La storia infinita* di Wolfgang Petersen (1984), tratto dall'omonimo romanzo di Michael Ende e all'origine di due mediocri sequel, *La storia infinita 2*, di George Miller (1990) e *La storia infinita 3* di Peter McDonald (1994). Negli ultimi anni si è assistito a una crescita di attenzione per la letteratura fantasy, che ha portato alla realizzazione de *Il signore degli anelli* di Peter Jackson, tratto dalla saga di Tolkien, il più famoso scrittore fantasy di tutti i tempi e di *Harry Potter e la pietra filosofale*, ispirato invece ai fortunati romanzi di J.K. Rowling.

È comunque sempre più difficile isolare film che conservino la "purezza" del genere fantasy. A partire dagli anni ottanta il panorama si complica, dando origine a prodotti meticcii, che incrociano e mischiano caratteristiche derivate da generi diversi: il fantastico viene contaminato con l'avventura (*I predatori dell'arca perduta*, *Indiana Jones e il tempio maledetto* e *Indiana Jones e l'ultima crociata* di Steven Spielberg, *Alla ricerca della pietra verde*, *I Goonies* di Richard Donner), con l'horror (*Ghostbusters – Acchiappafantasmi* di Ivan Reitman, *La mummia* di Stephen Sommers), con la fantascienza (*Ritorno al futuro* di Robert Zemeckis, *E.T. l'extraterrestre* di Steven Spielberg), con il gotico (*Il mistero di Sleepy Hollow* di Tim Burton). Un discorso a parte merita Spielberg, che con *Hook – Capitan Uncino* (1991) e *A.I.* (2001) coniuga il racconto fantastico a due classici della letteratura per infanzia: nel primo caso stravolge il celeberrimo romanzo *Peter Pan* di J.M. Barrie piegandolo al racconto d'avventura, nel secondo la favola di Pinocchio viene inserita in un affascinante immaginario fantascientifico.

## PER UN PERCORSO DI ANALISI....

### Forme e schemi del fantastico

Abbiamo già detto che il fantastico non è un genere codificato e riconoscibile con esattezza. Però possiamo tentare di fare un po' d'ordine e di introdurre alcuni criteri distintivi



mutuati dalla storia della letteratura. In primo luogo bisogna distinguere tra fantastico e favoloso, secondo la definizione di Caillouis:

- “Il *favoloso* è un universo meraviglioso che si oppone al mondo reale senza distruggerne la coerenza.
- Il *fantastico*, al contrario, esprime una lacerazione, una irruzione insolita, quasi insopportabile, in seno al mondo della realtà”.

L'universo del favoloso è un mondo che non entra in conflitto con il mondo reale e che si regola con leggi proprie, autonome e armoniose. La favola è un racconto situato, fin dall'inizio, nell'universo della magia e degli incantesimi, nell'atemporalità del “c'era una volta”. Rientrano in questa categoria la maggior parte dei prodotti targati Disney, dove Biancaneve e Cenerentola restano nei territori rassicuranti della fiaba. Il fantastico, al contrario, è una vera e propria *aggressione*: “il fantastico si fa strada quando fra le leggi immutabili dell'universo quotidiano si manifesta una lacerazione impercettibile, minuscola, priva di rilievo, ma che presto lascia il posto all'irruzione del terrificante. Il fantastico presuppone la intera solidità del mondo reale, ma per meglio devastarla. Quando arriva l'istante, contrariamente a tutte le possibilità del verosimile, ecco il segno impercettibile che preannuncia la crisi del Reale (...). Così le manifestazioni di questo speciale cinema del fantastico derivano tutte dal medesimo principio. Sono tanto più all'origine del voluttuoso terrore quanto più la cornice entro cui si svolgono è familiare, le loro vicende più s'apparentano al quotidiano. E tanto più questo sentimento particolare nasce dal contrasto con il realismo, la cui razionalità si esprime per definizione in vicende tutte ovvie e prevedibili”. (Enrico Fulchignoni, *Il cinema e il fantastico*)

Todorov ne *La letteratura fantastica* ha cercato di arrivare al nocciolo della questione: “Il cuore del fantastico sta nel fatto che in un mondo che è sicuramente il nostro, quello che conosciamo, senza diavoli, né silfidi, né vampiri, si verifica un avvenimento che, appunto, non si può spiegare con le leggi del mondo che ci è familiare (...). La formula che riassume lo spirito del fantastico si può sintetizzare nell' “Arrivai quasi a credere”; in questo modo il fantastico dura soltanto il tempo di un'esitazione (...) circa la natura di avvenimento strano (...): situazione comune al lettore e al personaggio i quali debbono decidere se ciò che percepiscono fa parte o meno della “realtà” quale essa esiste per l'opinione comune (...). Se decide che le leggi della realtà rimangono intatte e permettono di spiegare i fenomeni descritti, diciamo che l'opera appartiene a un altro genere: lo *strano*. Se invece decide che si devono immettere nuove leggi di natura, in virtù dei quali il fenomeno può essere spiegato, entriamo nel genere del *meraviglioso*”.

Tradizionalmente ci sono soggetti fantastici privilegiati, che possiamo localizzare nella presenza di un mostro fondamentalmente immortale che spesso ha origini letterarie: il vampiro, il lupo mannaro, la creatura artificiale (il cui archetipo è Frankenstein), lo zombi, la strega e l'animale superdotato. Ma se cerchiamo di fornire un breve catalogo degli schemi drammatici più comuni, possiamo riassumerli in tre forme principali:

- L'introduzione di un elemento straordinario nel tessuto della storia normale, quotidiana (per esempio il cinema di Bunuel)
- La proiezione di un elemento ordinario in un mondo straordinario (esempio più famoso è *Freaks* di Ted Browning o *Alice nel paese delle meraviglie* che ha avuto ben quattro versioni

cinematografiche dal 1930 al 1951)

- L'impiego di personaggi straordinari che agiscono in un universo fantastico anch'esso.

## FUNZIONI

Per un verso o per l'altro ogni narrazione postula sempre un mondo conoscibile, regolato da leggi che ne regolano le forme. In questo senso, ogni racconto fantastico dà voce a un'esigenza archetipa del soggetto, o comunque profondamente radicata nella nostra costituzione antropologica. La moderna narratologia ha preso le mosse dagli ormai classici studi di Propp sulle fiabe di magia: al modello fondamentale di Propp possiamo ricondurre ogni descrizione sistematica di questa particolare forma di racconto. Di norma, la favola comincia presentando una situazione iniziale, a cui seguono delle vere e proprie "funzioni".

L'esordio è costituito di solito da una Mancanza che porta sempre ad una conseguenza, ossia la ricerca di qualcosa (un oggetto, una persona, un talismano) che possa colmare la deficienza iniziale. A questo punto entra in scena l'eroe cercatore: quindi avremo una Partenza, con cui si conclude l'esordio e si avvia la vicenda vera e propria. Per lo più, l'eroe incontra un donatore che gli fornirà il mezzo magico per porre rimedio al danneggiamento, dopo una o più prove. Segue la lotta con l'antagonista, la Vittoria, la rimozione della Mancanza e il Ritorno.

Questo in estrema sintesi: il rischio di questo modello di analisi è che la semplificazione risulti eccessiva. Nell'analisi di un film sarà interessante far riferimento a tali funzioni più per misurare le varianti che per ricondurre tutto a un modello astratto.

## ALCUNE COORDINATE PER ORIENTARSI...

Per chi volesse compiere con i propri studenti un viaggio dentro gli infiniti territori del fantastico, forniamo alcune coordinate per orientarsi, per tracciare la rotta ed andare alla ricerca e alla scoperta degli 'ingredienti' principali, dei denominatori comuni nonché degli elementi di differenziazione o di 'trasgressione delle regole codificate' che caratterizzano il fantasy sul piano narrativo, su quello iconico e su quello linguistico.

A seconda che si voglia porre l'attenzione sulla tipologia dei personaggi, degli ambienti, degli oggetti che abitano il mondo fantasy o sulle azioni compiute dai protagonisti e sulla successione degli eventi, si potranno ricercare, vedere, analizzare e comparare sequenze diverse in grado di offrire una panoramica sufficientemente ampia dei vari procedimenti formali e sistemi tematici del fantastico. Potrebbe inoltre risultare interessante stabilire una comparazione – confronto fra le modalità di narrazione usate dalla letteratura e quelle di rappresentazione messe in scena dal cinema per disegnare universi fantastici.

Potrebbero essere gli alunni stessi, soprattutto se si tratta di studenti delle scuole medie e superiori, a ricercare sequenze da analizzare e a creare una sorta di 'speciale dizionario del cinema fantastico', proprio a partire dalle scoperte attuate, dalle classificazioni e dai raggruppamenti individuati.



Per facilitare la costruzione del 'dizionario del cinema fantastico' si segnalano di seguito gli ingredienti fondamentali del fantasy, suddivisi per voci. Per ciascuna voce si indicano anche le parole - chiave ritenute fondamentali per attuare un percorso di indagine e di classificazione.

## GLI INGREDIENTI DEL CINEMA FANTASY

### I protagonisti

#### I cattivi, gli antagonisti, le creature maligne

**Parole chiave:** corpi, demoni, streghe, orchi, mostri, creature goliardiche e dispettose; bene, male, dominio, proiezioni dell'inconscio.

Ghigni crudeli, corpi deformi, volti scheletrici: il male si manifesta nel cinema fantasy prima di tutto a partire dai **corpi**. Nel suo rigido manicheismo e spesso perfino nel suo rozzo moralismo, il fantasy separa infatti il **bene** e il **male** proprio contrapponendo corpi delicati e indifesi a corpi grotteschi e malvagi, cioè i corpi dei demoni, delle streghe e dei mostri che portano nei territori del fantasy le ragioni e le follie della più cinica malvagità.

Dotate di velleitaria fiducia in se stesse e di sarcastico disprezzo nei confronti di tutti gli altri esseri viventi, le creature maligne del cinema fantastico s'illudono di poter **dominare il mondo** e lo attaccano con tutta la **crudeltà** di cui sono capaci. Emerse dal buio della notte o dalle viscere del sottosuolo sono in realtà **proiezioni dell'inconscio**; nei loro gesti, nei loro poteri si annidano paure ataviche e si nascondono antiche fantasie di potenza assieme al timore universale che il male che esse rappresentano sia di fatto assoluto e inestirpabile.

Ma le creature maligne del fantasy sono diverse dai mostri dell'horror, spesso non fanno neppure paura, non incarnano maledizioni, non generano angosce; a volte sono perfino creature goliardiche e dispettose, balorde e beffarde, (es. *Gremlins*, *Labirinth*) più che mostri sembrano quasi i 'bau bau' della notte e dallo schermo parlano al bambino che sopravvive nel cuore di ognuno di noi, perlomeno nel cuore di chi ama il fantasy e le sue perfide creature.

#### Aiutanti buoni, salvatori, creature benigne

**Parole chiave:** corpi bellissimi, corpi bizzarri, esseri inanimati, luce, incorporeità, fate, ninfe, sirene; desideri, prodigi, sortilegi, meraviglie, bontà, diversità, amicizia.

Vivono nell'aria e nell'acqua, sono fatte di trasparenza e di **luce**, sono belle, ma incorporee, evanescenti, immateriali. Le creature benigne del cinema fantasy possono soddisfare come se nulla fosse ogni **desiderio** degli umani (es. Trilly in *Hook Capitan Uncino*; La strega-fata Glinda nel *Mago di Oz*). **Fate, ninfe e sirene** sono da sempre le creature più fasciose del fantastico, sublimazione di una bellezza ideale e tanto purificata da diventare impalpabile,



regalano ai visitatori del loro mondo gioie e **meraviglie, prodigi e sortilegi**, dolcezze e amori. Ma non sempre nel fantasy la bontà va unita alla bellezza, capita anche che creature buone e generose si nascondano in **corpi bizzarri**, talvolta perfino ripugnanti (es. mordi-roccia, il vecchio gnomo e altri personaggi de *La storia infinita*, l'extraterrestre di *E.T. l'extra terrestre*; i mostriattoli di *Labirinth*, l'orco del film *Shrek*).

In questo sta la grande lezione democratica del fantasy: nella **rivalutazione del diverso** e nella dimostrazione che non è mai bene giudicare qualcuno basandosi soltanto sulle apparenze.

**Esseri inanimati** che prendono vita (i protagonisti de *Il Mago di Oz*), ammassi di pietra che parlano, animali che ammiccano e dialogano (es. Mordiroccia e il fortunadrigo de *La storia infinita*); la bizzaria frutto della fantasia più sfrenata è il denominatore comune di tutte le **creature buone** del cinema fantasy, tutte assieme, appassionatamente, nonostante il triste destino che colpisce alcune di loro, sono sempre pronte a far festa e scherzare quasi sapessero che vivono in un mondo di anime candide in cui si può sempre contare sul valore dell'amicizia e dei buoni sentimenti.

(es. l'amicizia fra i mostriattoli e la protagonista di *Labirinth*, o l'amore fra Edward e la figlia della rappresentante Avon in *Edward mani di forbice...*).

### **Principesse, belle addormentate: le fanciulle del fantasy**

**Parole chiave:** innocenti, belle, passive, fragili, addormentate, vittime, meraviglia, minaccia, incantesimi, rapimento, salvezza, bacio, principe.

Dolcissime, candide, innocenti, le eroine del fantasy sono le discendenti dirette di Biancaneve, Cenerentola, Alice, di tutte le altre **fanciulle fragili** e indifese che ci hanno fatto sognare da piccoli nel mondo delle fiabe. I loro visi sono luminosi, i loro sguardi trasparenti, i loro gesti delicati, non c'è traccia in loro della maliziosa civetteria delle signore della commedia o della torbida sensualità delle dark lady del noir. Ma proprio il loro candore fa di esse le **vittime** ideali, le creature che sono condannate dal destino ad essere insidiate, perseguitate e rapite dalle forze malvagie che strisciano e si annidano negli anfratti più oscuri del fantasy, là dove la **meraviglia** si trasforma in **minaccia** e paura. (es. *Labirith*; *Robin Hood principe dei ladri*; *La storia infinita*).

Come nelle antiche fiabe, la struttura tipica di ogni narrazione fantasy fa sì che la bella, rapita da qualche oscuro signore del male, finisca **prigioniera** in qualche luogo inaccessibile e lì aspetti che un coraggioso cavaliere la venga a liberare, strappandola a nozze malefiche e indesiderate.

La **salvezza** dell'eroina, spesso realizzata con il contributo di **incantesimi** e di magie è uno dei temi ricorrenti di ogni film fantasy e prelude all'inevitabile happy end che ogni spettatore si aspetta in fondo da ogni fiaba.

Accanto alla fanciulla perseguitata e alla principessa rapita, l'altra figura chiave dei personaggi femminili del fantasy è quella della **bella addormentata** che viene risvegliata alla vita e all'amore dal **bacio** di un **principe** o di un eroe, a conferma che del fatto che nel fantasy il ruolo dinamico e attivo spetta quasi sempre al maschio, mentre la donna continua per lo



più ad essere solo un luminoso, ma passivo, oggetto del desiderio.

A rompere completamente questi schemi sono recentemente giunti sugli schermi film come *Principi e Principesse* o *Shrek* (inseriti nei cataloghi 2001-2002 e 2002-2003) che con originalità hanno saputo ribaltare ruoli, funzioni e situazioni narrative.

### **I protagonisti del fantasy: bambini-piccoli eroi**

**Parole chiave:** esploratori, curiosità, fantasia, immaginazione, viaggi iniziatici, riscatto, rivincita.

Il fantasy è il regno dell'infanzia perenne. Lo spazio del gioco continuo, dell'**immaginazione**, dello scherzo, del travestimento e dell'allegria... Per questo molto spesso i suoi protagonisti sono bambini perché il fantasy si rivolge al bimbo che è in noi invitandolo a vivere nella fantasia ciò che gli è sempre stato proibito e negato nella realtà. I bimbi protagonisti del fantasy sono **piccoli esploratori dell'impossibile**, spinti da una curiosità fatta d'innocenza e incoscienza, si addentrano in luoghi diversi visitano mondi alieni, volano sulle ali dell'immaginazione verso orizzonti che spesso sono al di là del mondo reale. I loro **viaggi** sono veri e propri riti di iniziazione alla vita che a volte insegnano a diventare adulti, altre a rimanere monelli per sempre. (es. *Hook*, *capitan Uncino*; *Mary Poppins*; *Stand by me*). Proprio i bambini più timidi, 'imbranati' e complessati diventano spesso i protagonisti del fantasy perché sono quelli che più hanno bisogno di compensare nella fantasia le frustrazioni e le umiliazioni che subiscono nella realtà e perché sono i più creativi cioè quelli che meglio degli altri sanno quanto sia importante dare sempre ascolto ai sogni. Il fantasy è per il bambino il luogo del **riscatto**, della **rivincita**, dell'affermazione di sé, è il mondo in cui tutto è possibile, perfino il turpiloquio o la trasformazione del linguaggio in tono aggressivo (es. la lite di parole in *Hook*, *capitano uncino*). Spesso ciò che li unisce è che sono tutti piccoli eroi senza famiglia, partecipi di aggregazioni primarie diverse da quella costituita dal nucleo familiare. Riuniti in bande e clan o semplici sodalizi amicali, abbandonano il territorio conosciuto e collaudato delle fiabe per addentrarsi in quello più infido e pericoloso dell'avventura. Dell'eroe della fiaba tradizionale mantengono il connotato di fondo (l'invulnerabilità), ma non l'aspirazione finale al matrimonio o alla relazione sentimentale.

### **I protagonisti del fantasy: eroi miniaturizzati**

**Parole chiave:** nani, robot, alieni, esseri in miniatura, eroi fragili.

Nani, robot, esseri in miniatura: capita spesso che il mondo del fantasy sia popolato da queste singolari figure di eroi fuori dal comune. Sono i casi in cui, si assiste a un interessante processo di mutazione dell'eroe che da forzuto, guerriero, adulto diventa un essere apparentemente debole e fragile, proprio come un bambino. Si può parlare in questo caso di **miniaturizzazione** o **lilliputizzazione** del personaggio-eroe, di volta in volta messo in scena nella forma della **nanificazione** (es. *Willow*), della **robotizzazione** (es. *Corto circuito*) dell'**alicizzazione** alla L. Carroll (es. *Labirinto*) o dell'**alienazione** (es. *E.T. l'extra terrestre*).

## I LUOGHI

### Mondo della realtà – regno della fantasia: le soglie

**Parole chiave:** limite, soglia, finestre, porte, specchi, vetri, cristalli, schermo televisivo; altre dimensioni, meraviglioso, terrificante, ignoto.

Nel cinema fantasy il passaggio dal mondo della realtà a quello dell'immaginazione è sempre segnato da una **soglia**, cioè da un **limite**, da un confine, al di là del quale mutano radicalmente le leggi e le regole con cui siamo soliti percepire e giudicare il mondo. Al di qua della soglia c'è lo spazio banale e conosciuto della quotidianità, al di là invece c'è il mondo nuovo e diverso, dotato di sue leggi, proprie di un mondo che può essere di volta in volta indifferentemente **meraviglioso** o **terrificante**. Le soglie del cinema fantasy possono essere costituite da **specchi, vetri, porte, cristalli** (es. eclatante: tutte le porte e le finestre soglia del film *Il mago di Oz*, in particolare quella in cui le vicende sognate paiono scorrere dentro la finestra trasformandola in schermo-soglia. Ma anche il passaggio di Alice dalla realtà al mondo delle meraviglie nel film *Alice nel mondo delle meraviglie*); possono ritagliarsi nelle pagine di un libro o aprirsi come per magia in una parete di ghiaccio (es. i passaggi dalla realtà al regno di Fantasia ne *La storia infinita*); in alcuni casi possono addirittura mettere in comunicazione la propria casa con un altrove imprevedibile. E una volta che si è andati oltre la soglia può risultare molto difficile tornare indietro (es. il viaggio dei giocattoli in fuga nel film *La freccia azzurra*).

I personaggi del fantasy sono attratti dai luoghi soglia come una limatura di ferro è attratta dalla calamita, ma talmente risucchiati verso le porte o i varchi che si aprono ai bordi della realtà, proprio attraverso le soglie i personaggi del fantasy precipitano in un'altra dimensione: quella dominata dalle meraviglie dell'ignoto.

Dagli anni '80 in poi però una nuova soglia si è aggiunta a quelle tradizionali del cinema fantasy: è la soglia costituita dallo **schermo del televisore**, ma a differenza delle altre soglie il teleschermo non si limita ad attrarre i personaggi verso un mondo che sta al di là di esso come avveniva alla piccola Alice nel suo viaggio dietro lo specchio, lo schermo televisivo è infatti una soglia che consente una duplice direzione di marcia: richiama i personaggi nel suo mondo, ma lascia anche che le sue creature escano e agiscano nel mondo reale a dimostrazione di come realtà e fantasia siano ormai due luoghi fortemente e indissolubilmente intrecciati. (es. *Poltergeist*)

### Il mondo che non c'è: altre dimensioni

**Parole chiave:** realtà, immaginazione, città fantastiche, mondi impossibili, paradiso, inferno.

Là dove la **realtà** finisce, là dove incomincia il regno dell'**immaginazione**: è in questa zona di confine che il cinema fantasy ha dipinto i suoi paesaggi, ha costruito i suoi mondi, ha progettato le sue città. Sono per l'appunto paesaggi da fiaba, **mondi impossibili, città fantastiche**, luoghi in cui tutte le leggi, quella della fisica così come quelle dell'architettura vengono sospese e sostituite dalle regole imprevedibili della fantasia (es. *Il mago di Oz*; *Mary*



*Poppins; Edward mani di forbice*). A volte i paesaggi del fantasy sono fioriti e profumati come il giardino dell'Eden; un tripudio di cieli azzurri, uccellini cinguettanti e volti sorridenti, accompagnano lo sguardo ammaliato dello spettatore fino al cuore di un immaginario **paradiso**. Ma altre volte il fantasy non accede al paradiso, bensì all'**inferno**. In questo caso i personaggi, come risucchiati verso il basso da una forza magnetica irresistibile, precipitano rovinosamente verso le viscere della terra dove trovano fuoco, fiamme e demoni secondo la miglior tradizione infernale. Ma i demoni del fantasy non sono inquietanti e minacciosi come quelli dell'horror; sono piuttosto simpatici burloni oppure 'operai dell'oltretomba' intenti a divertirsi punendo le malvagità degli umani. Le altre dimensioni del fantasy insomma non sono necessariamente drammatiche, a volte anzi sono intrise di sorridente ironia, forse nella consapevolezza che l'unica, vera, altra dimensione cui gli uomini hanno accesso è quella che si apre loro attraverso la morte.

## GLI EVENTI

### La struttura narrativa del fantasy: missioni da compiere

**Parole chiave:** mancanza, partenza, missione (salvare, ritrovare...), viaggio, ostacoli, prove da superare, conflitti, incontro con aiutanti magici, sconfitta dell'antagonista, vittoria dell'eroe.

Come nelle più antiche fiabe la struttura narrativa tipica del fantasy si impenna spesso sulla **missione** che viene affidata all'eroe. A volta si tratta di **salvare una persona tenuta prigioniera** da un essere malvagio (es. *Robin Hood, principe dei ladri; Shrek*) altre volte di **ritrovare un oggetto** che è stato rubato o smarrito (es. *Excalibur; I predatori dell'arca perduta*) altre ancora addirittura di **salvare il mondo** minacciato dalle forze del male (es. il compito di Atreiu ne *La storia infinita*).

La missione implica quasi sempre un **viaggio**, cioè uno spostamento nello spazio durante il quale l'eroe incontra sempre **nemici da sconfiggere**, si misura con **ostacoli** e **prove** da superare e viene spesso supportato nell'impresa da **aiutanti buoni** e magici. Al termine del viaggio, che vinca o che si ritrovi sconfitto, l'eroe è comunque diventato più adulto e più maturo e la sua missione si è risolta in un rito di iniziazione alla vita, in un percorso ad ostacoli al termine del quale c'è soprattutto la conquista dell'identità.

Tra guerre, arrembaggi, scontri e duelli in un universo narrativo dominato dalla conflittualità perenne, l'eroe affronta la sua missione con dedizione totale, pronto anche ad accettare la sconfitta con virile dignità (es. *Il barone di Munchausen*).

Ma l'eroe del fantasy in genere non viene mai sconfitto davvero, fa parte del costituzionale ottimismo del genere concedergli il **trionfo finale**, tanto per sancire ancora una volta la superiorità del bene sul male e soprattutto per ribadire che non è mai perdente chi combatte dalla parte della fantasia.

## LE AZIONI

### Azioni per stupire: l'arte di volare

**Parole chiave:** volo di persone e di oggetti inanimati.

L'irresistibile leggerezza del cinema fantasy si esprime in tutta la sua grazia e la sua meraviglia attraverso il tema del **volo** (es. *Mary Poppins*; *Hook, capitano uncino*; *Il barone di Munchausen*; *E.T. l'extra terrestre*): aerei e leggiadri, i personaggi del fantasy si staccano dal suolo danzando come se non conoscessero la legge di gravità; ma non sono soltanto i personaggi umani a sperimentare nel fantasy l'ebbrezza del volo, anche gli **oggetti** si librano a mezz'aria e si lanciano in aeree pantomime con effetti in realtà non sempre del tutto prevedibili (es. ne *La spada nella roccia* le mirabolanti magie di mago Merlino e dei suoi oggetti volanti). Tra i prodigi e i sortilegi che il fantasy rende visibili, quello del volo è senz'altro il più strabiliante e ricorrente sia perché si riallaccia a uno dei più antichi sogni dell'uomo, sia perché rende possibili punti di vista eccentrici e bizzarre prospettive. Il volo dei personaggi del fantasy non ha nulla a che vedere con la tragicità dei voli mitici di eroi classici come Dedalo o Icaro, quando volano, i personaggi del fantasy non mettono mai a rischio la propria incolumità. I loro voli sono decolli, planate, picchiate nei liberi regni della fantasia, cioè nei territori di quel meraviglioso che, come ha dimostrato lo studioso Todorov, è una componente ineliminabile di ogni narrazione fantastica.

Fin dalle origini il cinema ha trovato nel tema del volo una delle occasioni più ghiotte per misurare la propria capacità di produrre meraviglie e di essere 'un circo di attrazioni', anche se la messa in scena del volo richiede un paziente lavoro di trucchi, miraggi ed effetti speciali come ben sapeva Georges Méliès che del cinema fantastico e della voglia di volare è stato a tutti gli effetti un pioniere.

Nel cinema fantastico i personaggi volano in auto e in velocipede, in bicicletta come in *E.T. l'extraterrestre* o a cavallo di una palla di cannone come accade nel film *Il barone di Munchausen*.

### L'arte della magia: il mondo delle meraviglie

**Parole chiave:** punto di vista, luce, fuochi d'artificio, scie luminose, vita di oggetti inanimati, burattini; rivelazione.

A detta di tutti gli esperti, il fantasy è prima di tutto una questione di **punti di vista**. Il fantastico o il meraviglioso non risiedono soltanto nel mondo o nell'oggetto osservato, derivano piuttosto dallo sguardo che li osserva. Proprio per la sua intrinseca visibilità, il meraviglioso si manifesta nel fantasy prima di tutto sotto forma di **luce: stelle, fuochi d'artificio, scie luminose, palle di fuoco**, bucano e attraversano lo schermo incessantemente e così come la stella cometa di tanti anni fa, sono l'epifania, l'annuncio, la **rivelazione** di una presenza altra. Sono la manifestazione visibile di una cosa che viene da un altro mondo, un'esplosione incontenibile di energia. Ma nella sua estetica barocca e strabiliante, il fantasy tende a strabiliare con altri artifici, altre bizzarrie, srotolando davanti agli occhi degli spetta-



tori ammalati uno spettacolo pirotecnico di incredibili stranezze. Tra i numerosi artifici ai quali il fantasy ricorre per meravigliare lo spettatore, uno dei più diffusi è sicuramente il tema **dell'inanimato che prende vita**: arnesi, utensili e giocattoli escono improvvisamente dalla loro inerzia oggettuale e incominciano a muoversi come se fossero vivi (es. gli oggetti che si rimettono in ordine da soli nel film *Mary Poppins*) e talvolta non si limitano a muoversi, ma acquistano addirittura la più specifica qualità degli esseri umani: il linguaggio e la parola (es. l'albero parlante nel film *Il mago di Oz*; i giocattoli del film *La freccia azzurra* o di *Toys*). In balia degli oggetti costretti a misurarsi con un mondo che non rispetta più le leggi e le regole consuete, i personaggi del fantasy finiscono a loro volta per muoversi come automi o **burattini** e la meraviglia dello spettatore nasce dal constatare come nei loro comportamenti non sia più possibile distinguere la realtà dall'immaginazione o come l'impossibile diventi reale.

### **L'arte della magia: i sortilegi**

**Parole chiave:** apparizioni, sparizioni, metamorfosi, sortilegi, plurimorfismo, impossibile.

**Apparizioni, sparizioni, metamorfosi, trasformazioni**, fin dai tempi pionieristici di Méliès il cinema ha trovato nei sortilegi del fantasy un'occasione privilegiata per esibire se stesso come circolo della meraviglia e dello stupore. Il sortilegio del fantasy sorprende più che inquietare, non rientra cioè in quella categoria del fantastico insidioso che si verifica ogni volta che una comunicazione resta indecifrata e ambigua dall'inizio alla fine. I sortilegi del fantasy sono evidenti e decifrabili, sono meraviglie del visibile, ma proprio in quanto tali esercitano sul pubblico un fascino magnetico, 'un'attrazione fatale'. Desunto spesso dalle più antiche mitologie, il tema della metamorfosi è uno degli incantesimi più frequenti nei sortilegi del cinema fantasy. Corpi che mutano forma, dimensione, stato; corpi che si ibridano e si mescolano con altri corpi, corpi che incessantemente perdono e riacquistano la loro identità. Nel suo dinamico **plurimorfismo**, il fantasy si configura come un universo fondato sulla perenne instabilità, cioè come mondo in cui nessuno è mai sicuro della propria forma, perché può, in ogni momento, vedersi mutato in qualcos'altro.

Ma il sortilegio più grande del cinema fantasy consiste nella possibilità di **ridisegnare il mondo** con leggi diverse da quelle che lo governano nella realtà, sovvertendo ogni logica, ogni rapporto, ogni proporzione. Il fulmine, il fuoco, il vento, la pioggia, invece che normali fenomeni atmosferici diventano così veicoli di magie e di maledizioni e il fantasy si conferma come il luogo in cui, per sortilegio o per incantesimo, anche l'impossibile diventa visibile e reale.

## **I FILM DEL CATALOGO PER UN PERCORSO SUL CINEMA FANTASTICO**

All'interno del catalogo si trovano alcuni titoli che ben rappresentano la complessità dell'orizzonte contemporaneo. A fronte di un film come *Harry Potter e la pietra filosofale* che poggia sullo schema classico del fantastico (un bambino orfano, segnato dalla morte dei genitori



ri, viene trasportato in un universo di magia, pozioni, bacchette magiche, streghe buone e mostri malefici per essere educato all'arte di essere un mago e per conquistare il ricordo di un'infanzia che gli è stata negata) abbiamo film che invece testimoniano quanto il cinema coniughi in mille modi diversi la sua vocazione ad abitare altri mondi. All'interno del cartoon, *Aida degli alberi* di Guido Manuli resta un esempio isolato: narrando la contrastata storia d'amore fra Aida e Radames, si tenta di coniugare il fantastico a spunti e temi tratti dall'opera lirica più famosa del mondo. In direzione opposta va *Spy Kids* di Robert Rodriguez, che frulla commedia e racconto d'avventura per arrivare a un modello di spy-story adatto a un pubblico giovanile.

*E.T. l'extraterrestre* di Steven Spielberg è invece favola fantascientifica e apologo morale sul valore del diverso: un bambino di dieci anni, Elliott, attraverso l'incontro con un extraterrestre scopre il valore della solidarietà e la possibilità di crescere. Nella prospettiva spielberghiana l'antagonista è rappresentato dal mondo adulto, vera e propria minaccia alla purezza dello sguardo infantile. La stessa dialettica bambini/adulti la si può rintracciare in *Momo*, il cartone animato di Enzo d'Alò, dove la tranquillità di un villaggio è minacciata dagli avidi "uomini grigi", veri e propri predoni del tempo: in questo film però la favola tende a costruire un vero e proprio universo mitico, con i suoi piccoli e buffi semidei.

I cartoni animati *L'era glaciale* e *Shrek* sono accomunati dal fatto di eliminare completamente dal loro orizzonte di senso l'essere umano. Se è vero che ne *L'era glaciale* un gruppetto di animali preistorici (una tigre, un mammut e un bradipo) deve riportare alla sua tribù una bambina è anche vero che in questo film gli uomini non hanno il dono della parola e sono confinati ai margini del racconto. In *Shrek* di Andrew Adamson e Vicky Jensen, il discorso si fa ancora più radicale: in un mondo popolato dalle creature delle fiabe e delle favole, l'unico essere davvero malvagio è un principe tirannico e pavido.

A conclusione di questo itinerario però, è *Monster & Co.* di Pete Docter (prodotto dalla Pixar della Disney) ad arrivare alle estreme conseguenze: in questo cartone animato delizioso, è la bambina Boo a seminare il panico all'interno della città di Monstropolis, spaventando a morte i mostri Sully e Mike. In una società di diversi, in cui non c'è un essere uguale a un altro, si avvera l'ultimo paradosso: siamo noi l'unico, vero spavento di un mondo incantato.

Per chi volesse ulteriormente approfondire l'argomento attraverso la visione di altri film del filone fantastico, si ricorda che sono ancora in distribuzione i seguenti film, inseriti nei cataloghi "Arrivano i film" degli anni precedenti:

*Favole – Rainbow – La chiave magica – Il segreto dell'isola di Roan – La farfalla fatata – Oltre l'arcobaleno – La principessa Chiara – La spada magica – La Freccia Azzurra – Kirikù e la strega Karabà – Principi e Principesse – Anastasia – Ali Babà – Ali Babà e i pirati – Toys Story 2 – James e la pesca gigante – Il cavaliere inesistente – La gabbianella e il gatto.*



## BIBLIOGRAFIA

- **Elementi di teoria letteraria** di F. Brioschi e C. Di Girolamo
- **Il punto sulla letteratura fantastica** a cura di S. Albertazzi
- **Il Fantastico** di R. Ceserani
- **Generi cinematografici americani** di S. M. Kaminsky
- **Il cinema fantasy** di C. Asciuti
- **Teoria del fantastico** di N. Bonifazi
- **La letteratura fantastica** di T. Todorov
- **Il mondo incantato** di B. Bettelheim
- **Morfologia della fiaba** di W.J. Propp
- **Le Cinéma fantastique** di R. Predal
- **Le Cinéma fantastique et ses Mytologies** di G. Lenne
- **Guida al cinema horror** di D. Arona
- **La fiaba elettronica** a cura di E. Ghirlanda
- **Dalla fiaba alla fantascienza** di R. Caillois
- **Fantafestival. Catalogo della Mostra Internazionale del Film di Fantascienza e del Fantastico** AA.VV.
- **Il racconto fantastico** di G. Cremonini (Cineforum N° 309)



## **SCHEDE DEI FILM**

### **AIDA DEGLI ALBERI**

di Guido Manuli

### **E.T. L'EXTRATERRESTRE**

di Steven Spielberg

### **HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE**

di Chris Columbus

### **HIJOS-FIGLI**

di Marco Bechis

### **IL FAVOLOSO MONDO DI AMÉLIE**

di Jean Pierre Jeunet

### **I NOSTRI ANNI**

di Daniele Gaglianone

### **JIMMY GRIMBLE**

di John Hay

### **LE BICICLETTE DI PECHINO**

di Xiaoshuai Wang

### **L'ERA GLACIALE**

di Chris Wedge

### **MOMO ALLA CONQUISTA DEL TEMPO**

di Enzo D'Alò

### **MONSTER & CO**

di Pete Docter

### **NO MANS'S LAND TERRA DI NESSUNO**

di Danis Tanovic

### **NON È GIUSTO**

di A. De Lillo

### **RIBELLI PER CASO**

di Vincenzo Terracciano

### **SHREK**

di Andrew Adamson

### **SPY KIDS**

di Robert Rodriguez

### **TORNANDO A CASA**

di Vincenzo Marra

# AIDA DEGLI ALBERI



*Aida degli alberi*  
*Italia, 2001*  
di Guido Manuli

**Produzione:** Medusa Film/Aida Ltd.,  
in collaborazione con Tele+  
**Produttore Esecutivo:** Maria Fares  
**Sceneggiatura:** Guido Manuli, Umberto Marino  
**Scenografia:** Victor Togliani  
**Musica:** Ennio Morricone  
**Voci:** Roberta Laurenti (*Aida*), Simone D'Andrea  
(*Radames*), Massimo Lopez (*Ramfis*), Vittorio Bestoso  
(*Satam*), Olivia Manescalchi (*Amneris*), Ciro Imparato  
(*Diaspron, re di Petra*), Enzo Iacchetti (*Kak*),  
Gianni Gaude (*Amonasro, re di Arborea*),  
Michele Di Mauro (*Moud*), Elda Olivieri (*Goa*),  
Giorgio Melazzi (*Raz*), Mario Scarabelli (*Kanak*),  
Gino Lana (*Uzi*), Riccardo Peroni (*sarto*),  
Massimo Bitossi, Ivo De Palma, Gigi Scrivani,  
Aldo Stella (*soldati*)  
**Durata:** 75 min.  
**Distribuzione:** Medusa

## SINOPSI

È in corso una guerra fra Petra, avanzata città di guerrieri e conquistatori e la mite Arborea, capitale di una civiltà che vive in simbiosi con la natura, nutrendosi dei frutti della madre terra. Il sovrano di Petra, Diaspron, vorrebbe però inaugurare un periodo di distensione fra le avverse fazioni, ma la scelta non piace al gran sacerdote Ramfis custode della verità tramandata dal bellicoso dio Satam e vero fomentatore del conflitto. Perciò il sacerdote ha in animo di far sposare il proprio inetto e goloso figlio Kak alla giovane principessa Amnèris, in modo da assicurarsi il futuro controllo di Petra con conseguente prosecuzione della guerra. Purtroppo per lui Amnèris è invece interessata all'aitante Radames, figlio del valoroso generale Moud, comandante delle milizie cittadine, che ha in Kak un buon amico. Inezie che certo non fermano il sacerdote: così, grazie ai poteri conferitigli dallo stesso Satam, Ramfis riesce a infiltrarsi nei sogni del re e a fargli credere che Amneris sia minacciata da un mostro che vive nella foresta controllata dagli arboriani. Pertanto viene subito approntata una spedizione di caccia volta alla distruzione della creatura e, sempre grazie all'intercessione di Ramfis, interprete della volontà divina, il comando della stessa viene affidato proprio a Radames. Il sacerdote comunque è della partita poiché intende assicurarsi che il giovane condottiero faccia una brutta fine: così lo lascia avventurarsi nelle foreste da solo, fiducioso che gli arboriani non lo lasceranno tornare indietro, dopodiché torna a Petra con la truppa, non prima di aver comperato un mostro simile a quello sognato dal re, da esibire come trofeo di caccia.

Radames però riesce a salvarsi dai nemici arboriani e durante la vana ricerca del mostro conosce Aida, un'arboriana che si ritrova a lui legata dagli eventi. La ragazza lo segue fino a Petra, dove Radames chiede per lei la grazia: sedotto ancora una volta da Ramfis, il re le concede unicamente di servire sua figlia Amnèris mentre viene deciso un attacco massiccio contro gli arboriani, sempre guidato da Radames. Fra il giovane condottiero e Aida comunque è sbocciato un sentimento e così la ragazza attende con ansia il ritorno dell'amato, che avviene trionfale con un ricco stuolo di prigionieri: fra essi vi è anche il padre di Aida, nonché – all'insaputa di tutti – sovrano di Arborea. Con grande diplomazia Radames ottiene dal re la grazia per i prigionieri, che verrà comunque concessa loro nel giorno delle nozze fra il guerriero e Amnèris. Per Ramfis sembra dunque arrivata la sconfitta, ma al contempo nemmeno Radames è felice di sottostare a un matrimonio non desiderato che comporta anche la rinuncia di Aida. Ramfis sfrutta così la situazione a suo vantaggio e, quando Radames e Aida decidono di fuggire insieme ai prigionieri, ha l'occasione per accusarlo di tradimento, oltreché di oltraggio alla ripudiata sposa Amneris. A corollario del tragico volgere degli eventi viene anche scoperta la natura del sovrano di Arborea, il quale, riuscito a fuggire, ora certamente tornerà in forze, aumentando le colpe di Radames.

Il re, convinto delle colpe del suo pupillo, decide pertanto di concedere Amneris a Kak, mentre l'esercito viene schierato per affrontare la battaglia definitiva. Alla fine, comunque, Aida, Radames e lo stesso Kak, dopo aver scoperto le losche trame di Ramfis, coalizzano le loro forze per sconfiggere il sacerdote e il crudele dio Satam. L'amore fra i due giovani sgretola la potenza dell'odio, condannando l'immonda divinità alla sconfitta e consegnando i due popoli di Arborea e Petra alla pace duratura. Ramfis invece si converte al bene abbandonando le sue mire di dominio.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

*Aida degli alberi* è un film-scommessa che nasce dalle matite dello studio torinese Lanterna Magica, già noto al pubblico per i lungometraggi di Enzo D'Alò (*La freccia azzurra*, *La gabbianella e il gatto* e il più recente *Momo alla conquista del tempo*). Rispetto a questi lavori, però, il film dimostra immediatamente una natura più ambiziosa, che trova attuazione in una storia di ampio respiro, con una certa modulazione di toni narrativi e, soprattutto, ambientazioni da kolossal americano d'epoca. L'aspetto visivo rappresenta, infatti, il punto più interessante e connotativo dell'opera, che in questo campo riesce a coniugare le influenze più disparate secondo una logica della mescolanza di elementi di grande impatto. La regia di Guido Manuli, cresciuto alla corte di Bruno Bozzetto, è il primo elemento degno di nota, poiché certamente al cartoonist va attribuita la responsabilità per il raffinato design dei personaggi, che alla morbidezza del tratto tondeggiante e "simpatico" tipico della scuola-Bozzetto, unisce una tendenza all'antropomorfismo tipicamente disneyano, pure rivisitato, però, in un'ottica fantasiosa e innovativa. Il "bestiario" di *Aida degli alberi*, infatti, è realmente interessante e inventivo, e comprende creature miste come, fra gli altri, uomini-leone (Radames), uomini-cobra (i soldati di Petra) e topi-scimmia (le cavalcature degli arboriani), e dona a tutti i protagonisti una sinuosità simile a quella dei rettili. Il mélange di queste influenze eterogenee produce così qualcosa di totalmente diverso dal modello "americaneggiante", che possiede una originalità specifica, in grado di conferire al film un look accattivante.

Parimenti l'uso dei colori è degno di nota, grazie ad una tavolozza ricca e ad un uso propeudeutico alle dicotomie che tutta la storia mette in scena: il classico scontro Bene/Male trova infatti raffigurazione immediata nelle contrapposizioni fra l'urbana Petra e la boschiva arborea, fra la tecnologia della prima e la magia della seconda. Per questo Petra vede dominare colori scuri (il nero, con qualche sfumatura bluastro) o generalmente neutri, che uniti alla tendenza al gigantismo e all'uso sfrenato della Computer Grafica determina un look oppressivo e l'idea di una società verticistica.

Viceversa ad Arborea dominano i colori vivi della natura e grazie alle tinte pastose valorizzate dalla bella fotografia, l'insieme assume una caratteristica magica e quasi onirica, che connota la terra di Aida come un posto affascinante e all'insegna del "sense of wonder" più fiabesco.

Parimenti interessante è la raffigurazione delle scene di battaglia fra Petra e Arborea che, mediate dalla visione onirica di Aida, si traducono in una visualizzazione quasi 'espressionista', con impasti di luce e sovrapposizione di disegni che, da un lato restituiscono bene la foga crudele della battaglia, e dall'altro ne elidono l'esibizione di violenza.

La regia, da par suo, sottolinea proprio





questa contrapposizione di base: Petra è scandagliata mediante carrellate virtuali che definiscono lo spazio soprattutto lungo il piano architettonico verticale; viene così sottolineata la maestosità dei palazzi e i personaggi sono schiacciati sul fondo dell'inquadratura. L'uso della Computer Grafica, che esibisce se stessa secondo un'ambigua "manifestazione di potenza" inaugurata dalla Disney, finisce anche per soffocare l'immagine disegnata opprimendo ancor più lo spettatore, che viene atterrito in maniera diretta da Petra, e ha una percezione della città come di un luogo "gotico", simile a un film horror d'annata.

Dal canto suo Arborea, escludendo alcune carrellate ottiche finali, è indagata

soprattutto nel particolare, senza restituire più di tanto la natura d'insieme di un regno che, comunque, non possiede una propria struttura forte come Petra, dal momento che cerca di integrarsi al bosco senza produrre danno alla natura, secondo una logica simbiotica e non parassitaria. Petra diviene così l'alfiere di un'espansionismo aggressivo, a fronte di un'Arborea primordiale (e non a caso gli abitanti sono definiti "selvaggi"), ma più sanamente naturista: sono le due facce di un possibile rapporto dell'uomo con il proprio mondo, in posizione di supremazia l'uno, di parità e reciproco rispetto l'altro.

Da tutto questo si può evincere come Manuli e lo staff della Lanterna, pur partendo da una scansione dei ruoli e da una messa in scena ipertrofica, di matrice americana, riescono a possedere uno stile personale, che si ritrova in pieno anche in alcuni momenti clou, primi fra tutti quelli dei siparietti cantati. Se, infatti, la Disney pone in essere questi momenti attraverso una messa in scena dinamica e altamente coreografica, con molti elementi in campo e una durata sempre considerevole, in *Aida* queste parti – sempre molto brevi – appaiono stilizzate e pudiche, e si divertono principalmente a proporre giochi di luce (le rifrazioni dell'acqua quando Aida saluta il padre fuggiasco) o di luce (l'opulento tramonto che incornicia la partenza di Radames per la battaglia). Ancora una volta, cioè, si persegue un'ideale fiabesco e meraviglioso: fa eccezione parziale il più tradizionale numero che vede protagonista Kak insieme ad alcuni topi (che fungono da coro), dove il goffo figlio di Ramfis esalta la propria golosità, che fa rima con semplicità d'animo.

Manuli così opta per una specificità del suo prodotto, un'italianità che si dimostra doppiamente atipica anche per la forte localizzazione dei talenti impiegati (la Lanterna Magica infatti è torinese, così come quasi tutti i doppiatori utilizzati), ma che non rinuncia all'ispirato commento musicale di un riconosciuto talento internazionale come Ennio Morricone. Come un arboriano, insomma, Manuli cerca la simbiosi con gli elementi più vicini, ma senza disperdere una visione d'insieme più ampia, che lo fa guardare lontano.



## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

### Femminismo dell'opera

Il taglio che potremmo definire “femminista” di *Aida degli alberi* è abbastanza evidente, non solo per la centralità conferita sin dal titolo alla protagonista, ma anche e soprattutto per la scarsa considerazione che viene data ai personaggi maschili.

Ramfis infatti è un palese cattivo, ma, complice anche il doppiaggio istrionico e un po' macchiattistico di Massimo Lopez, non riesce a non produrre una blanda simpatia nello spettatore. Questi, infatti, seppure infastidito dalla sua meschinità, lo trova quasi divertente quando cerca di convincersi che l'inetto figlio Kak possa prendere il posto del sovrano per permettergli di governare Petra e proseguire la guerra. È insomma un personaggio negativo, ma al contempo “quasi-cattivo” e ricorda un po' il Giovanni Senzaterza del disneyano *Robin Hood*, che alla gran cattiveria nel regnare abbinava un lato quasi infantile. Questa ironia di fondo, propedeutica a scardinare l'impatto altrimenti forte che il personaggio del cattivo potrebbe avere sul pubblico giovane, è utile anche a tratteggiare l'idea di un cattivo per nulla all'altezza del suo compito: nessuna grandiosità del Male, insomma, per un personaggio, che, non va dimenticato, è in fondo un servo del vero malvagio, il dio Satam, l'unico destinato alla disfatta finale.

Il sovrano di Petra, invece, è un tipo apparentemente deciso e largo di vedute (vuole infatti pianificare una pace duratura con Arborea), ma di fatto è schiavo del suo sacerdote e dei dettami del dio Satam. Il suo potere è circostanziato e sottoposto a influenze esterne che ne limitano la grandiosità di comandante.

Senza soffermarci su Kak, elemento comico e palesemente di scarsa personalità, la nostra carrellata si conclude infine con Radames, che però rappresenta anch'egli quanto di più lontano ci sia dall'eroe classico: non perché non possieda coraggio e spirito guerriero (figlio del comandante Moud, si rivela un eccellente condottiero), ma in fondo si tratta ancora una volta di una figura vittima degli eventi e delle macchinazioni di Ramfis, che lo spingono due volte ad allontanarsi da Petra per combattere un nemico che certamente non odia e/o conosce (il falso mostro prima, gli arboriani di cui chiede la grazia poi). Quando poi il re ne decreta la condanna a morte, suo padre fa appello alla sua verde età per chiederne la grazia, focalizzando così un elemento importante: l'impetuosità giovanile del guerriero che di fatto ne limita la portata eroica, amplificandone invece la “normalità”.

Certamente più forte di tutti è il personaggio di Aida, che salva la vita a Radames, sa opporsi a lui con forza (durante il loro primo incontro/scontro lo ferisce con le sue unghie), se ne innamora e lo aiuta a liberarsi dalla condanna a morte agendo nell'ombra e combattendo infine contro gli stessi Ramfis e Satam. Un modello di eroina che, pur non rinunciando mai alla propria femminilità, sa anche lottare per i suoi ideali e che perciò costituisce un personaggio credibile, coerente e moderno. Difficile trovare paralleli immediati con le eroine disneyane, la cui ridefinizione è tuttora in corso: potremmo definirla una sintesi fra Pocahontas (di cui riprende la prestanza fisica o quantomeno il look “selvaggio”) e la dolce Belle che fronteggia la Bestia.

### Odio fra le razze

L'argomento dell'odio razziale è quanto mai attuale (purtroppo), in virtù soprattutto di una imperante globalizzazione che di fatto va applicandosi in modo sempre più parziale all'eco-



nomia del mondo. Sebbene la lettura “politica” possa risultare forzosa, è allettante vedere in Petra l’alfiere di un progresso rampante che vede in chi pratica soluzioni alternative un essere inferiore da inglobare e dominare. La diversità, sacrosanta e giusta, diviene così l’arma e il pretesto per il razzismo.

Il film, in fondo, si propone come un vero e proprio discorso sul potere: Ramfis e Satam (che giudica molto brutta la parola “pace”) utilizzano infatti la magia nera per inibire le coscienze e perpetrare uno stato di non coesistenza fra i popoli, a vantaggio del loro potere temporale. Il rispetto reciproco e la capacità di costruire insieme, quindi, sono nocive a quel terrore e a quell’ignoranza nella quale trova terreno fertile l’egoismo razzista. La storia d’amore fra Aida e Radames, dunque, si pone come potente segnale d’allarme per le coscienze e come esempio di come la comunanza fra culture di diversa matrice possa rappresentare un arricchimento per entrambe. Non a caso, quando Aida salva Radames dall’annegamento, gli dà da mangiare delle erbe mediche che il guerriero pensa disgustose come le medicine di Petra e che invece si rivelano gustose. L’istinto dettato dall’ignoranza (intesa proprio nel suo significato letterale di “non conoscenza”) lo porta a compiere delle associazioni mentali elementari che la conoscenza può facilmente sgretolare mostrandone il pressapochismo.

Così la storia, fortemente decontestualizzata, pur partendo dall’*Aida* di Verdi, rende merito ad un messaggio universale di speranza e pace. Interessante anche il fatto che alfieri di questa cultura non violenta siano i personaggi più giovani, come per l’appunto Aida, Radames, ma anche il buffo Kak: questi, infatti, del tutto alieno dalla cupidigia del padre, si pone istintivamente come amico di Radames, dimostrando come a volte la semplicità d’animo guidi istintivamente verso la scelta più giusta. Amnèris, invece, offusca un po’ questo quadro, ma la sua mente è ottenebrata dal desiderio verso Radames, che solletica il suo egoismo. La speranza e la forza utopica del testo è comunque chiara e guarda alle nuove generazioni come alle sole capaci di dare la giusta sterzata alla società evitando di ripetere gli errori degli adulti.

### **L’Aida di Verdi**

Il film di Guido Manuli rappresenta una parafrasi dell’*Aida*, la celebre opera lirica di Giuseppe Verdi. Questa fu commissionata al compositore italiano (vissuto fra il 1813 e il 1901) dal Kedivè d’Egitto in occasione dell’inaugurazione del canale di Suez. La storia nasceva da uno spunto storico fornito dall’egittologo Mariette, completato e tradotto da Antonio Ghislanzoni. Il libretto dell’opera (divisa in quattro atti comprendenti in tutto un preludio e 18 pezzi) fu invece abbozzato da Camille du Locle. La prima si tenne al Cairo nel 1871, con un anno di ritardo rispetto all’inaugurazione del canale, mentre in Italia giunse nel 1872, al teatro milanese della Scala.

Gli autori di *Aida degli alberi* hanno rispettato sostanzialmente la vicenda narrata nell’opera lirica, pur con le opportune compressioni narrative, evidenti soprattutto nella seconda parte. I nomi dei personaggi, poi, sono quelli originali, anche se cambia ovviamente il contesto: nell’opera la guerra coinvolge etiopi e egiziani; il cambiamento più sostanziale comunque riguarda il finale (nell’originale Aida e Radames non riescono a coronare il loro sogno d’amore e decidono di morire insieme).



L'opera di Verdi comprende passaggi molto famosi, come la romanza "Ritorna vincitore" del primo atto e, prima di dare vita alla "sua" *Aida*, Manuli si era chiesto se riproporre, con opportuni cambiamenti e rielaborazioni, le musiche originali verdiane. L'ingresso di Ennio Morricone nel progetto – molto stimolato, a suo dire, dalla sfida rappresentata dalla composizione di musiche per un cartone animato – ha però portato a una partitura musicale che, senza cercare di tradire l'impianto epico dell'originale, ha preferito conferire al tutto un'impronta autonoma.

A tal proposito Manuli ha affermato: «*Aida* è prima di tutto la magia scenica dell'opera, la forza della musica, la sua suggestione visiva, la sua atmosfera, il gusto della finzione. È stato molto facile capire che la chiave giusta per il nostro film poteva essere quella di un "fantasy". Morricone si è incuriosito, si è appassionato al progetto e ci ha regalato temi musicali epici e struggenti, che esaltano la storia di *Aida* e *Radames* e l'exasperato colorismo delle ambientazioni. Il mondo di *Arborea* è diventato così uno spazio incantato, un universo in cui felicemente si smarrisce il protagonista».

Sulla stessa linea il commento di Morricone: «Era una grande sfida. Ho cercato di proporle lo spirito trionfale, scrivendo una musica originale adeguata al film, senza mai tentare di riarrangiare gli spartiti di Verdi. Ho solo inserito un piccolissimo omaggio, un attimo dell'*Aida* originale, durante la sequenza dell'incubo disegnato da *Manfredo Manfredi*, verso la fine del brano propongo il tema di "Numi pietà del mio soffrir", ma non credo che se ne accorgeranno in molti».

## IDEE

- Il progresso e il rispetto della natura possono coesistere?
- Le moderne società multietniche pongono rilevanza al problema del razzismo
- L'aspetto linguistico del film: la mescolanza fra diversi tipi di animazione (disegno tradizionale e uso della computer grafica)
- I personaggi femminili nel cinema d'animazione (alcuni esempi *Jasmine* in *Aladdin*, *San* in *Princess Mononoke*, *Chelo* in *La strada per El Dorado*)
- La crisi della figura dell'eroe nel cinema d'animazione moderno (alcuni esempi *Aladdin*, *Kuzco* in *Le follie dell'Imperatore*, il gallo *Rocky* in *Galline in fuga*)
- La figura di Giuseppe Verdi

# E.T. L'EXTRATERRESTRE



*E.T. – The extra terrestrial*  
*Stati Uniti, 1982*  
di Steven Spielberg

- **Produzione:** Steven Spielberg, Kathleen Kennedy per Universal
- **Soggetto e Sceneggiatura:** Melissa Mathison
- **Fotografia:** Allen Daviau
- **Musica:** John Williams
- **Montaggio:** Carol Littleton
- **Scenografia:** James D. Bissell
- **Costumi:** Deborah Scott
- **Effetti Speciali:** Carlo Rambaldi (disegno e meccanica E.T.), Dennis Muren, Steve Townsend
- **Interpreti:** Henry Thomas (*Elliott*), Dee Wallace Stone (*Mary*), Peter Coyote (*Keys*), Robert MacNaughton (*Michael*), Drew Barrymore (*Gertie*)
- **Durata:** 115 min.
- **Distribuzione:** U.I.P



## SINOPSI

Un'astronave aliena atterra in un bosco della California per compiere dei rilevamenti: l'arrivo sul luogo di alcuni scienziati terrestri, però, sconvolge i piani degli osservatori galattici e li costringe a ripartire immediatamente. A terra, isolato, resta un membro dell'equipaggio che, per sfuggire agli umani, comincia a vagare nella foresta, finché non incontra il piccolo Elliott. Il ragazzino lo accoglie come un nuovo fratello, gli dà il nome di E.T. (acronimo di Extra Terrestre), lo accudisce e lo nasconde dalla madre, rivelando la sua presenza solo ai fratelli Gertie e Michael. Velocemente l'alieno si ambienta nella nuova casa, fa amicizia con i tre ragazzi, e li stupisce con i suoi poteri telecinetici e con la capacità di guarire gli altri organismi: ad esempio aiuta una pianta ormai rinsecchita a rinverdire e cura, con il solo tocco di una delle sue luminose dita, le piccole ferite che occasionalmente Elliott si procura. Complice la televisione, poi, E.T. impara anche alcune parole "umane" e, grazie alle sue conoscenze scientifiche, sfrutta la rudimentale tecnologia terrestre per costruire una specie di "telefono spaziale" con cui comunicare la posizione agli abitanti del suo lontano mondo perché vengano a riprenderlo. Anche i tre fratelli decidono di aiutarlo nella sua impresa, e per fargli installare l'apparecchio nel bosco dove l'astronave verrà a prenderlo, lo fanno uscire di casa durante la parata di Halloween, confondendolo tra le altre maschere. Il piano sembra funzionare, anche se Elliott, che ha stabilito con l'alieno un contatto quasi simbiotico, è infelice all'idea di lasciarlo ripartire e spera di poterlo tenere con sé. Ma la realtà è piena di insidie: fin dal suo arrivo sulla Terra, infatti, E.T. è stato costantemente ricercato dagli stessi scienziati che avevano fatto fuggire l'astronave. Questi, guidati dal dr. Keys, individuano infine il nascondiglio dell'alieno e decidono di recuperarlo per sottoporlo a una serie di esperimenti. Il "sequestro" avviene mentre la creatura è ormai debolissima e rischia di morire; contemporaneamente anche Elliott, ormai unito al "suo" E.T. da un legame profondissimo, si è ammalato. Ma quando E.T. muore, lasciandolo solo, l'amore del bambino compie il miracolo: l'amico spaziale rinasce e subito viene fatto evadere con l'aiuto di tutti i ragazzi della città. E.T. viene così portato nel bosco, seminando anche gli scienziati e i poliziotti. Nel momento dell'addio con i ragazzi ci sono anche Mary e Keys, i quali osservano il commovente saluto di Elliott all'uomo dello spazio, che alla fine riparte verso il suo pianeta.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

Visto dalla parte di Elliott, alter ego dello spettatore e, perché no, anche del regista, *E.T.* rappresenta anzitutto una parabola sul bisogno di comunicazione universale che finisce per unire due creature lontane, nel segno di un'amicizia talmente pura da transcendere i limiti della natura. Il legame che si instaura fra i due, infatti, è qualcosa che supera la semplice amicizia e diviene un'empatia psico-fisica che unisce i personaggi in un solo essere e li rende capaci di provare le stesse sensazioni ed emozioni, nonché di soffrire degli stessi problemi di salute. D'altronde *E.T.* viene subito presentato come una figura eccezionale, le cui capacità vanno al di là di qualsiasi immaginazione: è in grado di sollevare gli oggetti con la forza del pensiero, di guarire le ferite di umani (quindi animali) e vegetali, la sua capacità di apprendimento è notevole e, infine, risorge dalla morte grazie alla forza infusagli dall'amore di Elliott. È insomma una specie di "superuomo spaziale", ma allo stesso tempo finisce per incarnare a meraviglia il ruolo fiabesco di compagno ideale che un bambino calato in una situazione difficile come Elliott non può non desiderare.

Il piccolo protagonista, infatti, è tutt'altro che fortunato: i due fratelli sono comunque posti su un piano percettivo diverso dal suo (troppo grande Michael, troppo piccola Gertie), il padre è completamente assente e la madre lavora per mantenere la famiglia ed è spesso fuori casa. Per contro la sua camera si presenta ricolma di doni, sintomo evidente della volontà materna di colmare il vuoto lasciato dalla sua scarsa presenza in casa, delegando le proprie manifestazioni affettive al giocattolo. Anche la cittadina in cui si svolge la storia è tutt'altro che un posto idilliaco, poiché si tratta di un piccolo centro della periferia californiana, tipico ricettacolo di certo malessere raccontato da molto cinema dell'epoca.

Lo stesso Spielberg, non ignora tutto questo, se è vero che in quegli anni, contemporaneamente ad *E.T.*, era artefice (come soggetto e produttore) del progetto *Poltergeist*, horror ambientato in un paesino identico a quello dove vive Elliott.

È dunque a causa di questa solitudine, che *E.T.* diventa l'amico del cuore di Elliott: gli adulti sono tenuti all'oscuro della sua presenza, non a caso Elliott dice a Gertie che i "grandi" non



possono vederlo; parimenti *E.T.* riesce a destreggiarsi nel difficile ruolo dello scienziato galattico, che però non disdegna la compagnia dei più piccoli e dimostra delle attitudini infantili nel modo un po' goffo col quale si pone verso il nostro mondo. Lo vediamo infatti ubriacarsi, sottoporsi di buon grado agli "esperimenti" di Gertie, che lo trucca come fosse un'enorme bambola, mangiare le caramelle offertegli da Elliott e via dicendo. La sua stessa capacità meravigliosa di manipolare la materia diventa così un dono spirituale che, come la Forza di *Guerre stellari* (1977, di George Lucas), lo rende non un essere superiore da temere o riverire, quanto un compagno speciale, un piccolo genio della



lampada accorso in aiuto di un bambino solo come Elliott. Un tema, questo, più di recente ripreso dal film *Bogus, l'amico immaginario* e che qui si connota di fantascienza, in omaggio al periodo delle esplorazioni spaziali che tanto hanno dato, in termini di creazione di immaginario, a molte giovani generazioni americane (quella di Spielberg in primis).

Così, soltanto quando il pericolo esterno rappresentato dagli adulti (gli scienziati cattivi) minaccia irreparabilmente il futuro di E.T., i tre ragazzi decidono di rivelarne la presenza alla madre, che però, spaventata, lo rifiuta istintivamente. E i ragazzi dovranno "fare da soli" contando sulle loro forze per portare a termine l'evasione del loro amico galattico. Alla fine, dunque, Elliott non è meno bambino, ma certo è più maturo, perché ha imparato a contare sulle sue forze e a difendere i suoi valori e affetti contro il mondo dei "grandi", qui dipinto come oppressivo e totalmente fuori sintonia rispetto a quello dei giovani.

In questo senso è interessante notare che il film pone in essere una vera e propria dicotomia fra un mondo adulto ossessionato dalla logica scientifica (gli scienziati che studiano l'alieno ed esultano alla scoperta del suo DNA) e quello dei bambini, più propriamente fantastico, privo cioè dei preconcetti legati a una esasperata razionalità e perciò sbilanciato verso una dimensione universale degli affetti. Inquadrando poi il film dal punto di vista di E.T., nuovi spunti si offrono all'occhio dello spettatore. Se, infatti, nel 1982 Spielberg era consegnato un po' ingiustamente dalla critica al ruolo dell'artigiano di alta levatura, artefice di un cinema popolare, buonista e pregno di effetti speciali, il tempo ha dimostrato la sua caratura autoriale e oggi, alla luce soprattutto di un progetto come *Schindler's List*, non è azzardato tentare una lettura più complessa della favola spaziale realizzata vent'anni fa. Si può infatti considerare *E.T.* come una parabola sul diverso che riflette proprio il dramma degli ebrei: in tal senso, vedendo gli scienziati terrestri come i nazisti, l'alieno potrebbe essere la metafora di un rifugiato semita che tenta di sfuggire alla deportazione e alla raziocinante aggressività di un'altra razza che si ritiene superiore.

Ovviamente, nulla nel film connota in maniera talmente specifica il ruolo dell'alieno, che, dunque, può anche considerarsi come ambasciatore di tutte le minoranze oppresse, e alfiere di una comunione di vita fra le creature di ogni tempo e luogo. Come sempre nel cinema di Spielberg, anche questo film risulta un grande affresco sulla forza della vita: come un messia spaziale (e infatti gli accenni cristologici sono davvero potenti, con tanto di scansione fra vita, passione, resurrezione e ascesa al cielo), E.T. diviene il crocevia vivente fra le forme di vita più variegata, sia animale che vegetale, sia terrestre che extraterrestre. Le tappe della sua esistenza, in effetti, sono contrassegnate delicatamente dal vigore o dalla debolezza di una pianta (grazie alla quale, per esempio, Elliott si accorge della sua resurrezione); sempre grazie a lui, durante l'ora scolastica di scienze, Elliott libera le rane destinate alla vivisezione; infine, il già citato legame che l'alieno viene naturalmente ad instaurare coi bambini, notoriamente più sensibili degli adulti (perché meno corrotti dai legami materiali), lo connotano come una creatura totalmente addentro a un flusso vitale che da lui si dipana attraverso tutte le creature in nome dell'amore universale.

Ugualmente è molto interessante l'uso che Spielberg fa degli artifici linguistici per comunicare il suo "messaggio". Innanzitutto, diversamente da molti altri suoi film, la fotografia rinuncia a una certa solarità (pensiamo a *Hook* o al più recente *A.I.*, ma anche a *Lo squalo*) in favore di un'ombreggiatura quasi costante, che ridisegna espressionisticamente gli ambienti

in cui l'azione si svolge, dal bosco, alla casa di Elliott ai mostruosi "antri della scienza" dove l'alieno viene studiato. In pratica viene ribadito già a livello visivo come a reggere tutto l'impianto narrativo sia una volontà emozionale, che di fatto "colora" gli ambienti puntando dritto al cuore dello spettatore. In questo modo si ribadisce anche l'aspetto allegorico e fiabesco di una storia che, nel porsi come grande racconto in favore della vita e contro ogni forma di emarginazione, si offre anche come grande indagine sulla solitudine purtroppo spesso legata al mondo infantile.

Va inoltre rilevato come Spielberg inserisca in *E.T.* alcune citazioni del cinema fantastico, che rimarcano la sua volontà di inserire il film in un più vasto contesto legato all'immaginario cinefilo universale: nella stessa maniera in cui l'extraterrestre si pone come crocevia di ogni forma di vita, così il film manifesta l'intenzione di essere il crocevia dell'immaginario cinematografico fantastico caro al pubblico. In questa direzione vanno anzitutto i quasi doverosi omaggi all'amico Lucas e alla sua saga di *Guerre stellari* (all'epoca erano usciti solo i primi due episodi), rintracciabili sia nei pupazzi di Elliott (fra i quali ci sono Boba Fett e Lando Calrissian) che nella maschera di Yoda, presente fra i partecipanti alla parata di Halloween, alla quale *E.T.* istintivamente si avvicina mormorando "casa", quasi riconosca il Maestro Jedi. Molto scherzosamente ne *La minaccia fantasma* Lucas ha più di recente "risposto" all'amico Spielberg inserendo *E.T.* fra i membri del Senato di Coruscant, la capitale della Repubblica ove si svolgono le avventure di *Guerre Stellari*, a ribadire che Luke Skywalker e il piccolo alieno rugoso appartengono alla stessa realtà.

Comunque Spielberg, da buon cinefilo, non si risparmia anche qualche piccola autocitazione, come quando Elliott mostra a *E.T.* i suoi pesci rossi e mima l'attacco di uno squalo ai loro danni, richiamo palese al precedente *Jaws* (1975), in Italia, per l'appunto, *Lo squalo*.

Inoltre non va dimenticato come *E.T.* possa costituire una sorta di sequel/chiosa al precedente *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, realizzato dal regista nel 1977 e poi rilanciato nel 1981, con alcune scene inedite (parte del cast tecnico è lo stesso per tutti e due i film). Ma c'è spazio anche per il carpenteriano *Halloween* (1978, nelle soggettive dell'alieno mascherato durante la parata), per *Miracolo a Milano* di De Sica (1951, per le biciclette che volano), via via fino al passaggio televisivo del classico *Cittadino dello spazio* di Jack Arnold (1956), caposaldo fantascientifico dedicato proprio ai rapporti di collaborazione e integrazione fra umani ed extraterrestri.

Il punto di vista 'positivo' (eliminiamo volontariamente l'ambiguo termine 'buonista') di questa favola è poi importante anche sul versante della storia del cinema di fantascienza, poiché riporta in auge il tema dell'alieno "buono" già esplorato con esiti altrettanto alti, ma commercialmente più limitati a causa di una diffusione settaria, da Jack Arnold negli anni 50, in film quali *Destinazione... Terra* (1953) e, soprattutto, *I figli dello spazio* (1958), di cui, a parere di alcuni, *E.T.* sarebbe un non dichiarato remake. Altro precedente può essere anche il Klaatu di *Ultimatum alla Terra* (1951) dell'eclettico Robert Wise, parabola anch'essa caratterizzata da tratti messianici, anche se il parallelo si rende in questo caso più agevole con il successivo *Starman* (1984) di John Carpenter, 'doppio' speculare di *E.T.*, di cui costituisce quasi una versione 'adulta'.

Analizzando la fantascienza cinematografica è comunque indubbio che, nonostante questi precedenti, l'alieno sia stato quasi sempre "cattivo" e "invasore": da *La guerra dei mondi*

(libro di H.G. Wells e film di Byron Haskin e George Pal del 1953) a *La cosa da un altro mondo* (1951 di Christian Nyby e Howard Hawks), proseguendo per *L'invasione degli ultracorpi* (1956, di Don Siegel), la figura dell'extraterrestre è quasi sempre stata tratteggiata con enfasi aggressiva e negativa, un pericolo cosmico che viene sulla Terra per dominarci, in barba a qualsiasi proposito di integrazione intergalattica. Opere che, quasi sempre, riflettevano anche un clima di diffidenza ispirato dalla Guerra Fredda e non è da escludere che, in effetti, Spielberg volesse anche lanciare un chiaro messaggio distensivo in questo senso.

Comunque, Spielberg aveva già incrinato questa visione con il più volte citato *Incontri ravvicinati*, poi quasi subito ribaltato dal successo di *Alien* (1979 di Ridley Scott), ma è con *E.T.* che l'idea dell'alieno buono entra nell'immaginario collettivo, tanto da condannare all'insuccesso il capolavoro di John Carpenter *La cosa*, incentrato proprio su un invasore malvagio: un film tanto bello quanto purtroppo sfortunato e schiacciato dalla mole utopistica di *E.T.*

### Storia di un alieno

La genesi di *E.T.* – l'*Extra Terrestre* risale ai tardi anni 70: durante le ricerche per *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, infatti, Spielberg venne a contatto con una strana storia, intitolata "Night Skies", che narrava di alieni, simili a Gremlins, che arrivavano sulla Terra e stazionavano in una fattoria isolata terrorizzandone i suoi abitanti: alla fine però ripartivano, lasciando un membro dell'equipaggio sul nostro pianeta. Fu questo singolo spunto a tornare alla mente di Spielberg durante la lavorazione de *I predatori dell'arca perduta* (1981). In poco tempo la storyline di *E.T.* si formò nella mente dell'autore, che ne parlò con Melissa Mathison, all'epoca moglie di Harrison Ford, protagonista proprio de *I predatori*. Melissa aveva infatti già sceneggiato *Black Stallion*, storia del profondo legame d'amicizia fra un bambino e un cavallo dal manto nero, che Spielberg aveva molto amato: la bravura che la sceneggiatrice aveva dimostrato nel tratteggiare i sentimenti del bambino convinsero perciò Spielberg ad affidarle quello che, nel tempo, sarebbe rimasto come il suo progetto più personale. La Mathison, inizialmente decisa ad abbandonare il cinema in seguito al fallimento di un altro progetto lungamente agognato, accettò con entusiasmo, realizzando uno script che Spielberg presentò con successo alla Universal Pictures. Il casting creò pochi problemi e fu risolto abbastanza in fretta: l'unico ruolo che comportò una scelta più elaborata fu quello di Elliott, infine assegnato ad Henry Thomas.

Ma il compito più difficile di tutti era "creare" *E.T.*: Spielberg infatti voleva che fosse repellente, ma non ispirasse malvagità e pensava ad una specie di tartaruga senza il guscio. Lo scopo era, infatti, creare un essere che penetrasse nel cuore degli spettatori non per il suo aspetto fisico, ma





per la sua bontà interiore. Il progetto fu pertanto affidato al noto illustratore Ed Verreaux, anche se poi il merito maggiore fu di Carlo Rambaldi, che ideò la forma definitiva e soprattutto fece risaltare gli occhi, come espressamente richiesto da Spielberg. Durante le riprese furono costruiti dei modelli meccanici di E.T., che furono trattati come dei protagonisti 'reali'. Potendo interagire con un interlocutore concreto, i bambini offrirono una grande performance, fatto oggi non replicabile dal momento che i protagonisti non umani sono ormai sempre concepiti con la Computer Grafica. A dare la voce all'alieno fu invece un'anziana attrice non professionista, Pat Welsh, la cui voce fu miscelata a quella di altre voci e versi di animali, per un totale di 18 diverse fonti vocali, tutte unite per dar vita alla voce dell'alieno.

Le riprese durarono 65 giorni e furono effettuate in California. L'uscita nelle sale, invece, avvenne nel giugno 1982. Il resto, come si dice, è storia: il film ebbe un gradimento enorme, rimase per più di un decennio in cima alla lista degli incassi di molti paesi del mondo e vinse 4 Oscar (Colonna sonora, suono, effetti sonori, effetti visivi – quest'ultimo vide premiato il nostro Rambaldi). I produttori subito invocarono un sequel, idea però sempre avversata da Spielberg.

### **Il ventesimo anniversario**

Per il ventesimo anniversario la Universal e Steven Spielberg hanno rilanciato il film nelle sale: seguendo una recente usanza il film ha subito dei ritocchi per renderlo appetibile anche a chi già lo aveva visto al cinema nell'ormai lontano 1982. Ritocchi che, secondo lo stesso Rambaldi, ammontano a un 3% del totale e che non sminuiscono, per fortuna, l'integrità dell'opera. Come spesso accade, infatti, non sono mancati i detrattori, secondo i quali l'unicità dell'opera viene comunque scalfita, sarebbe come aggiungere delle pennellate alla Gioconda. Comunque, oltre al restauro completo del negativo originale, sono state reinserite alcune scene tagliate all'epoca.

Molti metri di pellicola furono infatti esclusi dal montaggio finale per più motivi: a volte per non appesantire la storia, altre perché il poco tempo a disposizione non aveva permesso di completarle appieno (un po' come avvenuto con *L'esorcista*). Oggi grazie alla Computer Grafica queste sequenze sono state rifinite e reinserite nel film: fra le altre va menzionata una sequenza in cui Elliott cerca di fare il bagno ad E.T., importante, secondo Spielberg, perché approfondisce il rapporto che si viene man mano a creare fra i due amici.

Il punto più controverso riguarda però due piccole alterazioni del film originario: la sostituzione delle armi dei poliziotti con più innocui walkie-talkie e della parola "terrorista" con "hippie". Per ciò che riguarda il primo cambio si tratta di un pedaggio che da tempo Spielberg voleva pagare alle più recenti campagne contro il pericolo da fascinazione della violenza da parte dei più giovani. Dopo tristi avvenimenti con protagonisti criminali infantili, infatti, l'isteria collettiva è cresciuta e Spielberg, sensibile perché padre di sei figli, ha così deciso per questo cambio. Peccato che il momento nel quale Elliott e i suoi amici volano con le biciclette sfuggendo ai poliziotti era, nella versione "d'epoca", anticipato da un montaggio parallelo incalzante fra i volti spaventati dei ragazzi e le armi dei poliziotti: certamente la sostituzione attuata ha privato il film di un passaggio emozionante, peraltro puramente strumentale alla già discussa dicotomia fra il mondo infantile, tenero e sensibile, e quello adulto, violento e incapace di cogliere i sentimenti.



“Terrorista” è invece il modo in cui Mary definisce suo figlio in riferimento al suo costume per la parata di Halloween, simile dunque a quello di un pericoloso guastatore. In pieno clima post 11 settembre, comunque, si è optato per un cambiamento e la parola è diventata “hippie”. Curiosamente nel doppiaggio italiano la parola incriminata non compariva e quindi il cambiamento risulta del tutto indolore.

A parte questo ci permettiamo di rilevare l'infondatezza di tali cambiamenti: il cinema, com'è noto, rincorre la realtà, ma non fomenta alcuna forma di violenza, soprattutto quando pone in essere vicende allegoriche della portata di *E.T.*: siamo certi che nessun ragazzo ha mai imbracciato il fucile dopo aver visto la tenera fiaba di questo alieno. Comportamenti come questo trovano infatti fertile terreno in contesti sociali molto particolari, coi quali il cinema ha poco a che fare, e le cause vanno certamente indagate con calma, senza allarmismi di sorta. Inoltre le testimonianze cinematografiche di un'altra epoca, se sacrificate al senno di poi, si traducono in una sorta di censura orwelliana e, dunque, antistorica: l'occasione di capire gli schemi comportamentali di un'epoca lontana attraverso le sue opere, può favorire la crescita, la censura, invece, è sempre sinonimo di ignoranza e risulta perciò dannosa.

Il gesto di Spielberg, dettato da un'adesione emotiva alle campagne antiviolenza, risulta pertanto una piccola offesa nei confronti del suo pubblico, certamente meritevole di ben altra considerazione, anche se, in ultima istanza, rientra certamente fra i “poteri” che un autore naturalmente detiene sulla sua opera.



## ITINERARI DIDATTICI

### Dentro il film

#### 1) Sul filo della memoria, per ricordare il film...

##### *Alfabeto emotivo*

E.T. è senza dubbio un film che suscita negli spettatori molte emozioni e stati d'animo diversi e che, attraverso le fisionomie dei personaggi, sa raccontare in modo efficace i sentimenti provati dai protagonisti della narrazione. Immediatamente dopo la visione, può dunque essere importante rivivere il film nella dimensione emotiva cercando di nominare sentimenti, stati d'animo, emozioni provati dai protagonisti o da se stessi in quanto spettatori. Per facilitare l'operazione si può costruire un vero e proprio 'alfabeto delle emozioni'. L'uso delle lettere dell'alfabeto è utile come stimolo a ricercare dentro sé le parole più appropriate.

#### 2) La dimensione narrativa

##### *La mappa dell'incontro con l'altro...*

Elliott ed ET compiono un percorso di progressivo avvicinamento all'alterità, attraversando le fasi della scoperta, dell'incontro, della conoscenza, della crescita nel rapporto con l'altro, della messa in comune, della relazione amicale. E, ad ogni tappa del percorso di avvicinamento, corrisponde un cambiamento nel 'paesaggio interiore', una trasformazione della singole identità dei due protagonisti. Potrebbe risultare interessante allora proporre agli studenti (magari divisi in gruppi) di tracciare su un cartellone la mappa delle strade percorse dai due personaggi del film, indicando le tappe fondamentali della narrazione e scrivendo per ogni tappa quali eventi significativi l'hanno caratterizzata, quali comportamenti hanno assunto in quella tappa i protagonisti, quali sentimenti possono aver provato. Potrebbe essere interessante provare a disegnare mappe con strade di forme e grandezze diverse, dare poi dei nomi a ciascuna, usando sentimenti ed emozioni (via della diffidenza, piazza dell'incontro, viale della complicità, vicolo del coraggio....) e confrontare infine collettivamente il lavoro svolto dai diversi gruppi.

#### 3) I personaggi

##### *Racconto il film dal punto di vista di...*

Un esercizio per riflettere sull'articolazione discorsiva e sulla focalizzazione dei punti di vista è quello di richiedere agli alunni di raccontare in modo preciso e puntuale la trama del film ponendosi però dal punto di vista di uno dei personaggi. Lo stesso film raccontato da E.T., da Elliott, da Michael, da Gertie, dalla mamma o dagli scienziati risulterà chiaramente differente e offrirà lo spunto per riflettere sulla pluralità di sguardi interpretativi del medesimo racconto.

##### *Io sono... e di... penso che...*

Per un'analisi delle caratteristiche dei vari personaggi del film, la presentazione degli stessi potrebbe avvenire descrivendoli da diversi punti di vista (es. il personaggio A narrato e descritto dal punto di vista di B, di C, di D).

### Fisionomie di alieni

##### *E.T. e altri alieni*



Prima della visione del film potrebbe essere interessante far descrivere dal punto di vista fisico, comportamentale e caratteriale e far rappresentare graficamente e ad ogni alunno il 'proprio alieno' frutto dell'immaginazione. Dopo la visione del film si potrà confrontare l'alieno creato da ciascuno, con quello nato dalla creatività di Rambaldi e si potrà tracciare una carta d'identità di ET nella quale riportare tutte le informazioni relative all'aspetto fisico, agli elementi di antropomorfismo, ai comportamenti, al carattere, ai poteri magici e telecinetici che caratterizzano il giovane alieno.

## **Due mondi separati**

*L'universo degli adulti e quello dei bambini*

Il film *E.T.* offre molti spunti per riflettere sulle caratteristiche e le modalità di rappresentazione dei due universi rigidamente separati e spesso incomunicabili, per elencare tutti gli aspetti che li caratterizzano e per indicare le relazioni positive o negative fra gli stessi all'inizio e alla fine del film.

## **4) La dimensione linguistica del film**

Lo sguardo della macchina da presa assume, nel film *E.T.*, un ruolo fondamentale nella costruzione della fisionomia dei personaggi e nell'esplicita creazione di un punto di vista che guida lo sguardo dello spettatore all'interno alla narrazione. Sarebbe pertanto importante analizzare le diverse modalità di ripresa e di messa in scena, soprattutto per quanto riguarda:

- i modi dell'inquadrare – *grandezza delle inquadrature*: uso e significato di dettagli e mezze figure (riprese dalla vita in giù per raccontare il mondo degli adulti), primi piani e campi lunghi (per inquadrare espressioni e azioni dei bambini e di E.T.)
- i modi dell'inquadrare – *soggettive e fuoricampo*: in moltissime situazioni lo spettatore è portato a guardare l'altro e il mondo con gli occhi di E.T. o di Elliott, cioè attraverso quel tipo di ripresa che viene definito 'soggettiva' o è portato a immaginare cosa stiano guardando i due personaggi, cioè a ipotizzare cosa ci sia nel fuoricampo. Potendo rivedere alcune sequenze significative potrebbe essere interessante individuare soggettive e fuoricampo e riflettere sul significato di queste scelte linguistiche
- i modi dell'inquadrare – *altezza, angolazione di ripresa e movimenti di macchina*: nel film *E.T.* è molto importante la scelta relativa all'altezza a cui è posta la macchina da presa e i conseguenti effetti prodotti sul piano comunicativo. Anche i movimenti di macchina, soprattutto nelle scene di fuga-inseguimento, diventano scelte di regia fondamentali per creare dinamismo dell'azione e aumentare la partecipazione emotiva dello spettatore. Analizzare alcune sequenze può aiutare a comprendere meglio i molteplici significati prodotti da queste modalità di ripresa.
- i modi dell'inquadrare – *uso e funzione di luci e colori*: la luce che illumina la scena, la penombra che sfiora ambienti e personaggi, l'oscurità che tutto avvolge concorrono a creare, nelle diverse sequenze, atmosfere di forte impatto emotivo. Potrebbe essere interessante porre un'attenzione particolare alle sequenze del primo incontro fra E.T. ed Elliott, della morte apparente di E.T., della fuga in bicicletta e della separazione fra E.T. ed Elliott e analizzare tipologia e funzione di luci e colori (artificiali, naturali, diurne, notturne, calde, fredde, funzione espressiva, simbolica, metaforica...)

- Il tempo del film – *il montaggio parallelo/alternato*: in diverse sequenze di *E.T.* il tempo del film è stato ricostruito in particolare attraverso il montaggio parallelo-alternato. Si potrebbe ripercorrerne alcune e provare a ricostruire il racconto cinematografico. Una sequenza particolarmente significativa a tale proposito è quella che vede Elliott ed E.T. ormai uniti da una speciale simbiosi: l'alieno a casa beve la birra ed Elliott a scuola si sente ubriaco. Chi volesse rimontare questa sequenza può trovare i fotogrammi di cui è composta la situazione narrativa all'interno del manuale del pacchetto multimediale "*Il tempo immaginario – Il lavoro del montaggio 3*" della collana 'Arrivano i video' prodotta dalla Regione Lombardia.

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

### La dimensione tematica

*Alcune domande per stimolare la riflessione sull'amicizia, sui rapporti familiari, sui segreti:*

- cosa avresti fatto tu nei panni di Elliott?
- e nei panni della mamma di Elliott?
- e in quelli di E.T.?
- cosa pensi della famiglia di Elliott?
- quali bisogni credi abbia il bambino?
- perché E.T. si manifesta proprio a Elliott e non ad altri?
- ti piacerebbe avere un amico come E.T. perché?
- cosa genere l'amicizia fra i due?
- se ti capitasse ciò che è accaduto a Elliott terrestri per te questo segreto o ti confidaresti con i genitori? Perché?
- anche tu hai qualche 'amico segreto'? Racconta
- perché il comportamento di E.T. è progressivamente sempre più simile a quello di Elliott e viceversa?

*Alcuni nuclei tematici per stimolare la discussione:*

- l'incontro con la diversità: un evento pericoloso, da temere o da evitare, un fatto che si è costretti a subire o un'opportunità per crescere e arricchirsi dell'alterità riconosciuta?
- l'alieno quale metafora dell'altro da sé è un nemico da combattere, uno straniero da temere o un soggetto da scoprire e conoscere, nei confronti del quale mettersi in una condizione di ascolto?
- gli alieni: mostri pericolosi o creature portatrici di conoscenza, cultura, sentimenti?



## IDEE

### Oltre il film

*Fenomenologia della differenza: i volti dell'altro*

- Il film E.T. è un'ottima opportunità per educare all'identità, all'alterità, alla diversità e per riflettere e confrontarsi con le fisionomie del 'diverso'. Dopo la visione del film potrebbe essere utile analizzare anche altre sequenze cinematografiche nelle quali vengono messe in scena differenti fisionomie della diversità e dell'incontro con la cosiddetta normalità. Alcuni titoli: *Forrest Gump* di R. Zemeckis, *L'uomo senza volto* di M. Gibson, *The elephant man* di D. Lynch, *Il ragazzo selvaggio* di F. Truffaut, *Dietro la maschera* di P. Bogdanovich, *Edward mani di forbice* di T. Burton, *Benny & Joon* di J. Chechik.
- Lettura del racconto di fantascienza *Sentinella* di F. Brown
- Lettura di brani tratti dall'antologia *Le voci dell'altro – Materiali per un'educazione alla differenza* di M. Antonello, P. Eramo, M. Polacco, Loescher Editore, Torino 1996



### La fantascienza nel cinema

Il cinema nel corso della sua storia si è più volte cimentato nel mettere in scena mondi extraterrestri e scenari futuribili o nel proporre il tema dell'invasione aliena e, a seconda del periodo storico, la figura dell'alieno ha assunto caratteristiche differenti: dall'essere minaccioso, portatore di distruzione e morte, all'essere pacifico e desideroso di comunicare con il mondo degli uomini. Interessante dunque indagare il genere fantascientifico proponendo la visione di film o di sequenze che tracciano differenti rappresentazioni dell'extraterrestre. Alcuni titoli: *Starman* di J. Carpenter, *Alien* di R. Scott, *Incontri ravvicinati del terzo tipo* di S. Spielberg, *Mission to Mars* di B. De Palma.

### Tre film a confronto: *Shrek*, *E.T. l'extra terrestre*, *Momo*

Tutti e tre raccontano la storia di protagonisti molto caparbi, coraggiosi e tenaci, disposti a lottare e a fare anche grandi sacrifici per raggiungere i loro obiettivi. Tutti e tre inoltre presentano la figura di un 'diverso' che aiuta, incita e supporta gli altri nel proprio percorso di crescita. Potrebbe essere interessante vedere, analizzare e confrontare i tre film, mettendo in evidenza somiglianze e differenze in particolare su un piano tematico-contenutistico. La visione dei tre film potrebbe inoltre stimolare una discussione sulla diversità non come limite ed ostacolo, ma come ricchezza e fonte di scambio e crescita.

# HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE



*Harry Potter and the sorcerer's stone*  
Stati Uniti, 2001  
di Chris Columbus

**Produzione:** Heyday Films/I 492 Pictures/Duncan Henderson  
**Produttori Esecutivi:** Chris Columbus, Mark Radcliffe, Michael Barnathan, Duncan Henderson  
**Soggetto:** tratto dal romanzo di J. K. Rowling  
**Sceneggiatura:** Steve Kloves  
**Scenografia:** Stuart Craig  
**Musica:** John Williams  
**Effetti speciali visivi:** Industrial Light & Magic, Sony Pictures Imageworks, Mill Film Limited, Rhythm & Blues, The Moving Picture Company, Cinesite Limited, The Computer Film Company, Smoke & Mirrors  
**Interpreti:** Daniel Radcliffe (*Harry Potter*), Rupert Grint (*Ron Weasley*), Emma Watson (*Hermione Granger*), Robbie Coltrane (*Rubeus Hagrid*), Richard Harris (*prof. Albus Silente*), Alan Rickman (*prof. Piton*), Ian Hart (*prof. Raptor*), Maggie Smith (*prof.ssa McGranitt*), John Hurt (*Mr. Ollivander*), John Cleese (*Nick Quasi Senza Testa*), Richard Griffiths (*Vernon Dursley*), Fiona Shaw (*Petunia Dursley*), Harry Melling (*Dudley Dursley*)  
**Durata:** 151 min.  
**Distribuzione:** Warner Bros Italia



## SINOPSI

Due anziani maghi lasciano un neonato davanti alla casa dei Dursley, in Privet Drive a Londra. Il piccolo, Harry Potter, ha una cicatrice a forma di saetta sulla fronte e quei due “babbari” (cioè incapaci nelle arti magiche) dei Dursley, gli zii Vernon e Petunia, sono gli unici parenti rimastigli dopo la morte dei suoi genitori. Suo padre, James Potter, in particolare, era un mago famoso, ma mal visto da Petunia, che mai aveva approvato il matrimonio con sua sorella. Forse per questo Harry cresce nel completo disinteresse degli zii, che lo costringono a dormire nel sottoscala e riservano tutte le loro attenzioni al loro viziato figlio Dudley. Al compimento dell’undicesimo anno di età, però, Harry inizia a ricevere delle strane lettere, recapitate da solerti gufi, che lo zio Vernon cerca in ogni modo di distruggere per impedirgli di leggerne il contenuto. Di fronte, però, ai reiterati invii di missive, gli zii decidono di trasferirsi in un faro costruito su un lontano scoglio, ma è fatica sprecata: un giorno arriva un burbero messaggero, il gigante Hagrid, per fornire a Harry la rivelazione che cambierà la sua vita: il bambino, infatti, è un mago, i suoi genitori, contrariamente a quanto gli è stato sempre detto, sono stati uccisi dal potente stregone Woldemort (lo stesso che gli ha procurato la cicatrice sulla fronte), e ora è atteso alla prestigiosa scuola di magia e stregoneria di Hogwarts, dove verrà educato ad utilizzare compiutamente i suoi poteri.

Harry non può dunque opporsi al suo destino, che comunque accetta con entusiasmo, e segue Hagrid: dopo essersi procurato alcuni “attrezzi del mestiere” (fra i quali l’immane bacchetta magica), Harry prende il treno per Hogwarts. Durante il viaggio, conosce anche due futuri compagni di studi, il vivace Ron Weasley e Hermione Granger, una bambina studiosa che ha evidenti ambizioni da prima della classe. I tre si ritrovano insieme nella Casa di Grifondoro, una delle cinque squadre nelle quali gli studenti di ogni anno vengono divisi all’inizio del loro corso. Fra i docenti, invece, si fanno notare, oltre al celebre direttore Ambius Silente, anche il tenebroso prof. Piton, docente di Pozioni, e l’imbranato prof. Raptor, insegnante di Difesa contro le Arti Oscure.

La vita scolastica scorre tranquilla, il maniero in fondo è un posto strano e meraviglioso, abitato anche da simpatici fantasmi, ma pure da creature poco rassicuranti, come il feroce cane a tre teste “Fuffy”, che vigila su una misteriosa botola. Inoltre Harry sembra intuire una accesa ostilità nei suoi confronti da parte del prof. Piton, notoriamente vicino alle Arti Oscure. Ad esempio, dopo essere stato selezionato per la squadra di Quiddish (un gioco su scope volanti a metà strada fra rugby, polo e pallamano) Harry si vede intralciato il compito dalle arti magiche di Piton, che cerca, fortunatamente invano, di farlo cadere dalla scopa. Durante la festa di Halloween, invece, i tre si ritrovano faccia a faccia con un feroce Troll introdottosi chissà come nella scuola e riescono a batterlo con abilità e fortuna: Harry però sospetta ancora un coinvolgimento di Piton il quale, sempre secondo lui, sarebbe interessato al misterioso tesoro nascosto nella botola custodita da Fuffy. Indagando, Harry, scopre che il prezioso oggetto è la Pietra Filosofale, fabbricata dall’alchimista Nicholas Flamel e in grado di fornire un siero per la vita eterna.

Sorpreso durante una delle sue indagini notturne, però, Harry viene punito e condannato, insieme a Ron, Hermione e all’antipatico studente Draco Malfoy, ad aiutare Hagrid nella ricerca di un pericoloso assassino che sta uccidendo gli unicorni della foresta misteriosa che circonda la scuola. Harry scopre così che il responsabile è Woldemort, il potente stre-

gone che uccise i suoi genitori e che, in combutta con Piton, vuole impadronirsi della Pietra Filosofale per vivere in eterno. Inoltre Piton ha anche scoperto che Fuffy si addormenta se sente della musica e così avrà buon gioco nel tentativo di rubare la pietra.

Per questo, scontata la punizione, Harry e i suoi amici, decidono di prevenire il furto, ma arrivano troppo tardi. Finiti nei sotterranei, poi, i tre affrontano varie avventure, che solo Harry riesce a superare trovandosi infine di fronte all'inaspettato responsabile di tutti i misfatti: Piton infatti è innocente, è uno dei protettori della pietra e il suo coinvolgimento negli eventi era dovuto al fatto che aveva tentato di proteggere Harry dal prof. Raptor, che nasconde dietro la sua goffaggine la dedizione a Woldemort. Il potente stregone, anzi, si è ormai ridotto ad un parassita ospitato nello stesso corpo di Raptor e cerca infine di uccidere Harry, che si è inspiegabilmente ritrovato la Pietra Filosofale tra le mani. Il ragazzo però riesce a sconfiggerlo con le sue arti magiche, dopodiché si risveglia nel suo letto, con il prof. Silente al fianco. Questi gli spiega che i suoi amici sono vivi e che la pietra è salva: dal momento che Harry non aveva mai cercato di possederla, infatti, se l'era ritrovata fra le mani ai danni di Woldemort, poi sconfitto.

Infine si chiude l'anno scolastico e, per i loro meriti, Harry, Ron e Hermione vengono insigniti di un cospicuo numero di punti che fa anche trionfare la Casa del Grifondoro sulle concorrenti.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

*Harry Potter e la Pietra Filosofale* è l'atteso film tratto dal primo romanzo che l'ex insegnante di lingua inglese J. K. Rowling ha dedicato al piccolo mago. Un successo planetario (si parla di 100 milioni di copie vendute e traduzioni in 46 lingue) che ha, dopo molto tempo, riavvicinato il pubblico giovane alla letteratura fantastica, come non avveniva dai tempi de *La storia infinita* di Michael Ende. Il film, anch'esso baciato dal successo, nasce invece dall'interes-



samento del produttore inglese David Heyman che nel 1996 decise di fondare una casa di produzione per dare vita a lungometraggi in grado di interessare pubblici d'ogni età: in tal senso la scelta di Harry Potter come soggetto per un film era praticamente obbligata, ed è diventata realtà grazie al forte interessamento del regista americano Chris Columbus, grande fan della serie (una passione trasmessagli dalla figlia), che è riuscito a coinvolgere la stessa Rowland nella fase di produzione (soprattutto nella scelta del cast). Columbus, infatti, ha superato tanti altri pretendenti alla regia, che intendevano rivisitare la storia a fondo, proprio perché ha inteso unire il gusto fantasy già

espresso nelle sue prime sceneggiature risalenti ai primi anni Ottanta (*Gremlins*, *Piramide di paura*) con un'atmosfera generale che rispettasse quella dei romanzi.

E in effetti la prima cosa che colpisce del film è il tentativo di mediare il gigantismo scenografico tipico di una produzione americana, con le atmosfere britanniche della storia. In tal senso Columbus dimostra un raro senso dell'equilibrio, sfruttando pienamente la tecnologia, ma rendendola sempre funzionale al racconto e spogliandola di quel "protagonismo" che affligge un po' l'ultimo cinema hollywoodiano. Anche nelle sequenze esplorative della scuola, infatti, la produzione dell'effetto meraviglia attraverso il disvelamento degli angoli più misteriosi e delle creature

più deliranti (Fuffy, il Troll, le chiavi volanti) rientra in una precisa economia narrativa, che rende il ritmo e la progressione estremamente leggera (laddove i kolossal tendono spesso alla pesantezza espositiva) e non produce mai cali d'interesse nello spettatore. Si può perciò parlare di un film che sa utilizzare le trovate sempre in maniera intelligente e funzionale alla storia, senza deviazioni dalla traccia portante.

Inoltre il cast è composto totalmente da attori inglesi e sottotraccia serpeggia un umorismo sottile, unitamente a un senso dell'orrido caro alle tradizioni fantastiche anglosassoni, dalle grandi saghe tolkieniane al cinema della Hammer. La battaglia finale contro Voldemort, infatti, presenta un tono cupo e orrorifico che figurativamente sembra preso di peso proprio da questi modelli e fonde la pirotecnicità dei duelli fra stregoni codificata da Tolkien, con la concitazione degli scontri finali fra il Conte Dracula e il dottor Van Helsing di Christopher Lee e Peter Cushing.

La scuola di Hogwarts, perciò, risulta la sintesi perfetta di queste istanze a volte eterogenee: è un enorme set cangiante (stile *Labirynth*, di Jim Henson), ma possiede un senso di gigantismo oppressivo e una illuminazione ossequiosa dei dettami architettonici dello stile gotico. È al contempo una tenebrosa "casa delle streghe" e un grosso e divertente luna-park, tutto da scoprire. In questo modo la storia cerca una mediazione fra il puro "sense of wonder" caro al pubblico infantile d'ogni epoca, e la "credibilità" del fantasy in grado di solleticare anche lo scettico pubblico adulto: per questo l'avventura di Harry nella scuola è mostrata sì con largo dispendio di scene meravigliose, ma anche attraverso una ritualità tipica di un normale corso di studi, dove gli studenti si meravigliano per primi delle loro capacità (esclamando "fico!") e si accalcano davanti alle vetrine con l'ultimo modello di scopa volante, esattamente come i loro coetanei del mondo "reale" fanno con gli scooter o le automobili; e dove esistono rivalità fra gli studenti e alcuni professori evocano inquietudine, quasi fossero dei veri mostri.

Per questo si può dire che, tutto sommato, *Harry Potter e la Pietra Filosofale* rappresenti un



curioso esempio di “minimalismo fantastico”, laddove con questo ossimoro si vuole intendere un rifiuto dell’epica sfrenata, tipica delle grandi saghe britanniche (come *Il Signore degli anelli*), in favore di una visione più “a misura d’uomo”, in linea con i nostri tempi, maggiormente bisognosi di spiegazioni razionali e meno portati alla credulità e alle ellissi narrative. Una mediazione che forse ne spiega anche il grande successo.

Il personaggio di Harry, poi, incarna bene la distinzione e la coesistenza in uno stesso nucleo di scetticismo razionale e credibilità immaginifica, poiché a livello fisico evoca un modello di studente diligente e un po’ secchione, che ha iscritta la propria diversità meravigliosa sul corpo (la cicatrice a forma di saetta) e nel sangue (la discendenza da un famoso mago) e per il quale non stupisce, diversamente da ogni altra persona, che tutto sia possibile. Ma, nei fatti, Harry si accosta alla materia con quel misto di scetticismo ed entusiasmo tipico di ogni bambino. Il produttore Heyman a proposito ha affermato che Harry evoca il “ragazzo qualunque”, nonostante le sue capacità e ci fa perciò credere che la magia sia un valore alla portata di tutti.

Infatti il vero “wonder boy” (“wonder girl”, nel caso specifico...) del film è la studiosissima Hermione, che si presenta al corso preparata di tutto punto, che passa le ore leggendo a fondo i testi di magia e che sa sempre quale incantesimo utilizzare. Un comportamento che inizialmente la rende antipatica ai compagni, soprattutto a Ron, che però poi imparerà ad apprezzarne le qualità.

Tutto questo sottolinea come in fondo l’avventura di Harry ancora una volta non sia altro che un’allegoria di quanto difficile sia la vita del bambino: la storia del giovane Potter, infatti, illustra il difficile cammino di un ragazzo che, dopo un’infanzia trascorsa senza affetti, si ritrova investito da un grande potere e riesce a superare le difficoltà con un misto di intelligenza, senso dell’amicizia e purezza d’intenti, infine sintetizzato dal possesso della Pietra Filosofale, la quale, di fatto, si offre a lui intuendone la mancanza d’avidità.

D'altronde, durante il periodo pre-adolescenziale, ogni esperienza importante viene vissuta

in modo assoluto e investe i ragazzi totalmente, spingendoli a fare della scuola un luogo divertente e piacevole, oppure oppressivo e detestabile, senza via di mezzo. Il film dunque riprende questa dicotomia utilizzando l’aspetto fantastico come un amplificatore emozionale che riflette proprio l’ingrandimento percettivo del bambino di fronte alla “potente” esperienza legata all’ingresso nel mondo della scuola, prima occasione di confronto con il mondo ‘adulto’. Un’esperienza che solo le capacità individuali permettono di affrontare al meglio, volgendola, a seconda dei casi, in divertimento o in occasione di continui timori.



### Dentro il film

#### 1) Sul filo della memoria, per ricordare il film...

*In viaggio con Harry Potter: il domino dei ricordi*

Cosa è rimasto nei ricordi di ogni spettatore dopo la visione del film? Quali momenti, elementi, situazioni hanno colpito di più l'attenzione di ciascuno? Per ripercorrere la narrazione sul filo della memoria individuale e collettiva, si potrebbe proporre agli alunni di ricercare dentro sé e di scrivere (su singole tesserine, precedentemente predisposte e differenziate per colore) il momento che più li ha colpiti, l'immagine ritenuta maggiormente significativa, il gesto, l'azione, la frase considerati più importanti. Le tesserine, raggruppate per colore, dovrebbero poi essere disposte in modo da comporre un domino collettivo per ogni voce presa in considerazione. In questo modo sarà possibile valutare quali aspetti del film hanno maggiormente colpito l'interesse e la curiosità.

#### Quiz show

La classe viene divisa in squadre. L'insegnante prepara una serie di domande relative a momenti della narrazione, aspetti dei personaggi, luoghi in cui è ambientata la storia, elementi significativi. Le scrive su lucido o su un foglio e le distribuisce a ogni squadra con la consegna di rispondere nel più breve tempo possibile. Alternativa è quella di preparare domande a risposta multipla, consegnare a ogni squadra tre cartellini di colori diversi, leggere le domande e invitare le squadre ad alzare il cartellino corrispondente alla risposta giusta. Il conteggio viene effettuato in corso gioco o alla fine.

#### 2) La dimensione narrativa e la dimensione iconica del film

*Dal romanzo al film*

Il film *Harry Potter e la pietra filosofale* è tratto dall'omonimo romanzo di J.K. Rowling, il primo della serie. Un confronto fra i due può costituire un interessante esercizio di analisi testuale, soprattutto per quanto riguarda le differenti procedure di narratività utilizzate. Alcune attività utili per perseguire tale operazione di comparazione potrebbero essere:

- osservare la copertina del libro / osservare la locandina del film, confrontarle e formulare ipotesi sul contenuto del racconto
- leggere l'incipit del libro, vedere la prima sequenza del film, confrontarle e provare a formulare ipotesi sul seguito del racconto letterario e cinematografico



- leggere tutto il libro, ricostruire la struttura narrativa del testo e illustrarla in sequenze (in seguito alla visione si potrà svolgere la medesima attività sul film e poi operare una comparazione fra le due forme di narrazione)
- leggere collettivamente le parti del libro in cui vengono descritti i personaggi (principali, ma anche secondari), fornire agli alunni, suddivisi in gruppi di lavoro, fotocopia delle pagine del libro in cui sono contenute le descrizioni dei personaggi, invitarli a sottolineare gli aspetti considerati importanti in tali descrizioni e a partire dagli indizi – informazioni offerti chiedere agli alunni di:
  - illustrare i vari personaggi, così come se li immaginano;
  - creare una carta d'identità 'speciale' (nome, cognome, sesso, età, segni particolari, qualità, difetti, carattere, gusti, passatempi, comportamento, professione, ruolo nel racconto... A queste voci ovviamente se ne possono aggiungere altre individuate dagli alunni stessi). La stessa attività può essere svolta anche per quanto riguarda gli ambienti del film.

Dopo la visione del film si potrebbe compilare nuove carte d'identità dei personaggi e confrontarle con le precedenti, verificando anche, questa volta, eventuali somiglianze e differenze.

#### *Gli oggetti per soddisfare i bisogni*

Nel film sono presenti oggetti con alta valenza simbolica: indicarli e cercare di spiegare il significato di ciascuno di essi (il treno: mezzo di locomozione-separazione; la scopa magica: la necessità di alzarsi in volo, staccare i piedi da terra, vedere le cose da altri punti di vista, separarsi dal mondo umano; lo specchio: il bisogno di guardarsi dentro e di sentirsi invisibili di fronte alle grandi difficoltà per tornare poi a essere visibili; la pietra filosofale: il bisogno di vivere la vita succhiandone tutta l'essenza, evitando di imitare gli altri, di vivere "a metà").

#### *Gli spazi della scuola di magia*

Rappresentare graficamente gli ambienti in cui è collocata la narrazione, indicarne le caratteristiche e provare a spiegarne la funzione metaforica (es. l'accesso ai luoghi proibiti: la biblioteca: l'approccio alla conoscenza; l'attraversamento della foresta: il superamento delle paure infantili...).

### **3) La dimensione linguistica del film**

Lo sguardo della macchina da presa assume, nel film *Harry Potter e la pietra filosofale*, un ruolo fondamentale nella messa in scena di ambienti ed eventi. Sarebbe pertanto importante analizzare le diverse modalità di ripresa e di messa in scena, soprattutto per quanto riguarda:

- i modi dell'inquadrare – *grandezza delle inquadrature*: uso e significato di dettagli, primi piani, mezze figure, figure intere, campi totali e campi lunghi



- i modi dell'inquadrare – *uso e funzione di luci e colori*: la luce che illumina la scena, la penombra che sfiora ambienti e personaggi, l'oscurità che tutto avvolge concorrono a creare, nelle diverse sequenze, atmosfere di forte impatto emotivo. Potrebbe essere interessante porre un'attenzione particolare ad alcune sequenze ritenute particolarmente significative, analizzare tipologia e funzione di luci e colori (artificiali, naturali, diurne, notturne, calde, fredde, funzione espressiva, simbolica, metaforica...)
- gli effetti speciali – *ottici, meccanici, digitali*: individuare gli effetti speciali più significativi (il movimento del muro, l'effetto invisibilità, il volo, le magie) e provare a riprodurre i più semplici (es. apparire e scomparire) utilizzando una videocamera.

Chi volesse approfondire l'argomento può trovare informazioni, esempi e spiegazioni nelle due videocassette "*Se non è speciale che effetto è?*" a cura di Fabio Carlini e prodotte dal Politecnico di Milano

- il tempo del film – *il lavoro del montaggio*: nel film *Harry Potter e la pietra filosofale* il tempo del racconto è costruito attraverso diverse strategie di montaggio: flash back, ellissi, montaggio lineare, montaggio parallelo-alternato. Per capire come il cinema riesca a produrre effetti di contiguità, contemporaneità, salti temporali, viaggi avanti e indietro nel tempo, si potrebbe ripercorrere alcune sequenze e provare a riconoscere che forma di montaggio è stata utilizzata e quale effetti comunicativi produce.

Chi volesse approfondire l'argomento può trovare informazioni, esempi e spiegazioni nel pacchetto multimediale "*Il tempo immaginario – Il lavoro del montaggio 3*" della collana 'Arrivano i video' prodotta dalla Regione Lombardia

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

### 1) La dimensione tematica

*Alcuni spunti di discussione e di riflessione*

- Come crescere senza genitori, come far fronte alla vita in solitudine
- Il percorso nella scuola di magia quale metafora di un viaggio iniziatico per accedere alla vita, strutturato secondo l'archetipo della fiaba con prove ed ostacoli da superare
- Il volo come metafora del bisogno di attuare un processo di separazione-individuazione dal mondo degli adulti per la costruzione della propria identità
- Gli ingredienti necessari per crescere: la magia non basta, servono altri elementi quali la conoscenza, la capacità di ricercare, il coraggio, la lealtà, la fiducia in sé e negli altri, l'amicizia, l'aiuto reciproco, la solidarietà
- Per proiettarsi nel futuro è necessario conoscere o ri-trovare le proprie radici
- Per crescere è necessario guardarsi dentro per scoprire i propri desideri, i sogni; è necessario andare oltre l'immagine esteriore che può restituire uno specchio
- La relazione amicale può aiutare a crescere e può produrre cambiamenti significativi: chi è pauroso può diventare coraggioso (è il caso di Ron), chi è saccente, colto, ma solo può venire salvato solo dall'amicizia (è il caso di Hermione), nessuno può arrangiarsi completamente da solo, tutti hanno bisogno di un gruppo (è il caso di Harry Potter)
- Per raggiungere un obiettivo è necessario fare sacrifici e avere strategia (vedi: la partita di scacchi)
- Nella vita è importante andare oltre le apparenze: chi è nero e brutto (è il caso di Piton) non è necessariamente il cattivo, il nemico, ma più facilmente colui che non sa riscattare la propria immagine

### 2) Uno sguardo ai personaggi del film...

- Il Preside della scuola Prof. Silente: l'immagine della saggezza che si ripone nella vecchiaia di chi sta a guardare e sa proteggere
- Gli insegnanti della scuola: adulti che non istruiscono, ma educano, accompagnano i ragazzi a vedere dentro sé e a trovare la verità (es. il maestro di volo)
- gli studenti apprendisti maghi: pur dotati di speciali poteri, di fatto ricostruiscono la fisionomia di una classe tipo con tipicizzazione dei caratteri. Tutti sono dotati di magia, ovviamente in misura diversa e proporzionale alle capacità di sognare e fantasticare
- il mondo fuori dalla scuola: è un mondo mcdonaldizzato, dove non si sa più ascoltare, amare, dove si accudiscono i figli solo comprando loro oggetti inutili, dove non c'è più spazio per l'immaginazione e nessuno cresce, neppure gli adulti che sono semplicemente meschini e dunque, necessariamente, "babbani"



## IDEE

### Oltre il film

*Ciak si gira: dai libri al film andata e ritorno*

Il film *Harry Potter e la pietra filosofale* è tratto dal primo romanzo della serie. Prima o dopo la visione del film si potrebbero leggere gli altri romanzi: *Harry Potter e la camera dei segreti*; *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*; *Harry Potter e il calice di fuoco*. La lettura dei quattro libri, in collegamento con la visione del film, potrebbe offrire interessanti spunti per la trasposizione degli stessi (integrale o parziale) in semplici sceneggiature che potrebbero inoltre costituire la base per effettuare semplici riprese di alcune situazioni o per rappresentare graficamente momenti della narrazione.

*Viaggio nel mondo della magia*

L'ultimo libro di David Colbert *I magici mondi di Harry Potter* è un'interessante guida ai personaggi, miti, leggende della saga del mago di Hogwarts. La lettura collettiva dello stesso potrebbe consentire non solo una maggiore conoscenza del personaggio di Harry Potter, ma anche un approfondimento di alcuni aspetti fondamentali del genere fantasy: esistono streghe e maghi famosi? I giganti sono tutti malvagi? Tutte le streghe volano su manici di scopa? Perché esistono degli specchi magici...

*La magia di favole e fiabe... il fantasy nel cinema*

Analizzare e confrontare fra loro testi filmici di genere fantasy proposti nel presente e/o nei precedenti cataloghi del circuito Arrivano i film: *La Freccia Azzurra*, *Kirikù e la strega Karabà*, *Principi e Principesse*, *Favole*, *Rainbow*, *La chiave magica*, *Il segreto dell'isola di Roan*, *La farfalla fatata*, *Oltre l'arcobaleno*, *La principessa Chiara*, *La spada magica*, *James e la pesca gigante*, *Il cavaliere inesistente*, *Momo*, *Harry Potter*, *E.T. L'extraterrestre*, *Spy Kids*, *Moonster & Co*, *L'era glaciale*.

# HIJOS-FIGLI



**Regia:** Marco Bechis

**Sceneggiatura:** Marco Bechis, Lara Fredmer

**Fotografia:** Fabio Cianchetti

**Montaggio:** Jacopo Quadri

**Interpreti:** Carlos Echevarria (*Javier*),  
Julia Sarano (*Rosa*), Stefania Sandrelli (*Vittoria*),  
Enrique Pineyro (*Raul*)

**Produzione:** Amedeo Pagani e Vittorio Cecchi  
Gori per Cecchi Gori Group

**Durata:** 93 min.

**Distribuzione:** Cecchi Gori o Medusa

*Hijos-figli*

*Argentina/Italia, 2001*

di Marco Bechis



## SINOPSI

In un ospedale di Buenos Aires una donna mette al mondo due gemelli. È il 9 dicembre del 1977. Mentre il maschio viene prelevato da due uomini, l'ostetrica nasconde Rosa, la femmina, in una borsa. La madre, ancora distrutta dal parto, con la camicia insanguinata, viene trascinata via da due militari. Passano ventitre anni. Dopo aver spedito diverse e-mail dall'Argentina a Javier, Rosa si reca ad Oggiono, una località della Brianza, per incontrare proprio Javier, suo presunto fratello. Il giovane vive in una villa signorile con la sua famiglia: la madre Vittoria e il padre Raul Ramos, ex pilota militare. Dopo alcune resistenze, Rosa riesce ad incontrare Javier per comunicargli di persona ciò che già affermava nelle e-mail: la convinzione di essere sua sorella gemella e di essere stati divisi dopo il parto da militari argentini. Javier, che si diletta in paracadutismo, fidanzato e protetto da una famiglia che non gli ha fatto mancare nulla e che ha sempre creduto propria, dapprima rifiuta le affermazioni di Rosa, ma sprofonda progressivamente in un'infinità di dubbi. Di fronte alla convinzione di Rosa di poter dimostrare scientificamente la loro stretta parentela, Javier la segue a Barcellona, dove la testimonianza della vecchia ostetrica conferma la separazione alla nascita e la morte della madre naturale, gettata in mare dai militari con altri cosiddetti *desaparecidos*. È però l'esame del DNA a mortificare Rosa: infatti Javier, pur essendo anch'egli un figlio di *desaparecida*, in realtà non è fratello di Rosa. La verità personale del ragazzo ha però segnato il rapporto con i genitori "adottivi". Il temporaneo ritorno a casa non fa che confermare la simulazione di Vittoria, che aveva finto la gravidanza con un cuscino. Conscio di aver vissuto una falsità, Javier segue Rosa in Argentina. Il 19 marzo 2001 a Buenos Aires, i due giovani sono parte di un corteo di protesta di Hijos – organizzazione di figli di *desaparecidos* – per manifestare sotto casa di un ex militare argentino, accusato di essere un criminale.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

*I figli scomparsi in Argentina dagli anni settanta, afferma l'associazione Abuelas de Plaza de Mayo, sono circa 500, di cui denunciati solo la metà.*

*72 sono stati ritrovati vivi, 8 morti, sepolti nei cimiteri clandestini.*

*Di quei 72, tutti di età compresa tra i venti e i venticinque anni, solo 4 hanno preferito rimanere presso le famiglie adottive.*

Bechis parte dai dati oggettivi di una realtà poco conosciuta, o che in pochi hanno la volontà di fare riemergere. Non sono dati che ci fornisce in maniera meccanica; non sono premissi esplicitamente all'inizio del suo film (come non lo erano prima di *Garage Olimpo*). Esistono incisi a chiare lettere in lui; lo spingono a scrivere e girare film che della vergognosa dittatura argentina denunciano con efficacia, ma senza retorica, i tratti agghiaccianti. Bechis sceglie di farlo attraverso il cinema, perché è forma d'espressione che più gli è congeniale, e perché riesce a rivolgersi ad un pubblico vasto e sensibile alle immagini cinematografiche<sup>1</sup>.

*«Uso il cinema come piattaforma per sperimentare quello che più mi interessa, non solo come contenuto. Naturalmente capisco che il contenuto veicolato dal cinema ha delle potenzialità superiori, rispetto a quello veicolato da altri media».*

*Hijos* si pone come il naturale seguito di *Garage Olimpo* e, con *Alambrado* del '91, chiarisce la personalità autoriale del regista. Se il film del '99 era centrato sulla detenzione in uno dei campi di concentramento sotterranei a Buenos Aires (furono circa 360), sul criminale regime militare della giunta, sulla tortura terribile con la *picana*, sull'impossibilità di amare sapendo di essere già morti, sulla tenebra che avvolgeva i prigionieri, lasciando fuori campo l'orrore impossibile da raffigurare, ripercorrendo la storia vera di migliaia di vittime del golpe del '76 (che fu anche la storia vera di Marco Bechis<sup>2</sup>), in *Figli* il focus si sposta sulle conseguenze postume di quel regime: il dramma dei figli di *desaparecidos*, i cosiddetti *apropiados*, che furono "adottati" dai carnefici dei loro genitori, gettati vivi nell'oceano dopo l'agonia nei vari *Garage Olimpo*. L'ultimo lavoro di Bechis, pensato inizialmente per essere girato contemporaneamente al film precedente, nasce comunque da una costola di *Garage Olimpo*, offrendosi come



<sup>1</sup> Ricordiamo però la pubblicazione di Marco Bechis *Argentina 1976-2001, filmare la violenza sotterranea*, con introduzione di Adriano Sofri, edito da Ububri, Milano 2001, che oltre a contenere le sceneggiature di *Figli* e *Garage Olimpo*, raccoglie varie testimonianze di sopravvissuti ai campi di concentramento argentini.

<sup>2</sup> Il regista, figlio di padre italiano e madre cilena, si trasferì piccolissimo in Argentina con la famiglia; a 22 anni venne sequestrato e imprigionato dai militari argentini; dopo le torture fu miracolosamente rilasciato grazie alle influenti amicizie dei genitori.



parte di un dittico. In una scena all'interno del sotterraneo ricordiamo di aver intravisto, in una delle tante stanze infernali che si aprivano nello stomaco della metropoli, dei piccini di varia età "curati" da un secondino: erano i figli dei detenuti. Il regista è tornato indietro a quella scena per raccontare la storia di due di quei fanciulli.

Aprondo con un parto doloroso – siamo nel '77 e la madre pare la Maria protagonista nel *Garage*, ancora sotto la *picana* (tanto è vero che l'attrice è la stessa Antonella Costa) – Bechis non intende solo offrirci un antefatto, ma ricollegarci subito alla cella di "chirurgia", alle violenze impunite, ai corridoi bui, ai lamenti dei bimbi sottratti ai genitori. *Figli* ci racconta del destino riservato a tanti di quei bambini. Ci informa di una menzogna generata da un regime vergognoso, di cui ancora sappiamo poco, perché oggetto di un'altra forma di menzogna: l'occultamento storico.

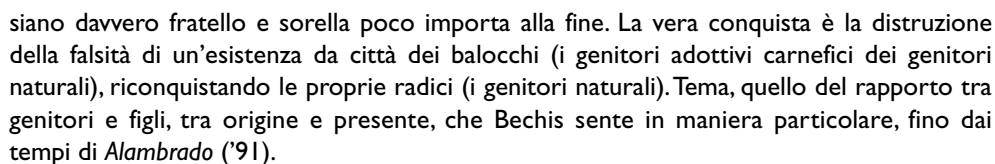
Difficile dire se sia più orrida la fine di Maria o l'esistenza di Javier, essendo una la conseguenza dell'altra.

*"Una storia che nasce da due persone che sono state buttate in mare".*

E proprio il mare rimane una presenza forte anche in *Figli*. Il mare che separa le coste italiane da quelle spagnole, dove i ragazzi si recano per scoprire la verità sul loro passato; ma soprattutto il mare sorvolato dall'aereo, che in *Garage Olimpo* ingoiava le vittime della giunta, mentre adesso si offre come elemento funzionale di svelamento per Javier, paracadutista dilettante che, da metà film in poi, diviene incapace di colmare la distanza aerea tra cielo e terra con un lancio nel vuoto. In questa impossibilità è sotteso il mutamento del giovane, nel rapporto tra superficie terrestre (mare e terra ferma), vuoto e aereo, che si sfalda improvvisamente. Lo spazio della caduta a piombo, come spazio della dialettica. Riconfigurare quello spazio, assegnarvi nuovo senso significa cancellare la menzogna ed affermare una verità, che impone la caduta nel vuoto come origine della menzogna stessa.

Il film di Bechis ruota perfetto attorno a queste poche immagini, innervate nel racconto di Rosa e Javier, attraverso un fondo sonoro che ancora una volta ci rimanda al *Garage*, ma che nelle scelte stilistiche, la resa fotografica, il montaggio, l'apertura alle superfici (dagli ambienti chiusi a quelli esterni, dall'oceano alle strade cittadine), vuole sottolineare l'adesione a luoghi e tempi differenti. In questo è il naturale appesantimento del dramma: nella tremenda influenza di un passato tanto più orribile, quanto più ha la capacità di stravolgere il presente, in apparenza privo di segni che possano identificarlo proprio con quel passato. Risulta allora ancora più inquietante per noi spettatori che abbiamo visto a distanza di un anno e mezzo i due film, la presenza di Carlos Echevarria (prima Felix, carceriere innamorato della condannata Maria, ora Javier, forse figlio della stessa) o di Enrique Pineyro che in continuità ideale vestiva prima il ruolo di Tigre ucciso in un attentato e, adesso, quello del ex militare, padre di Javier. Quasi che il regista avesse riportato in vita dei volti, morti con la fine del primo film, solo per riaccordarci con un nuovo racconto che vuole riconquistare la vita attraverso la verità e la giustizia storica; per dare al tempo stesso a quei volti una seconda chance per identificarsi in un ruolo, nel bene e nel male.

Del resto *Figli* traccia un percorso di ridefinizione (pensiamo a quante volte Javier si specchia, anche attraverso Rosa), di ricerca dell'identità (simbolicamente: i due giovani scoprono il proprio corpo attraverso l'esplorazione del corpo altrui), di elementi che possano prefigurare uno scenario futuro, un rapporto con la realtà privo di ambiguità. Che Javier e Rosa



“L'essere fratello e sorella, la loro appartenenza, non è più biologica (...), ma non è neppure culturale (visto che non sono cresciuti insieme). È per scelta. È un discorso che andrebbe fatto in tempi come questi in cui si parla tanto di identità, di “chi siamo” in rapporto ad altre culture, all'Islam, all'Europa... Le identità che verranno fuori saranno sempre più identità che nascono dalle scelte. E su queste scelte si uniscono le persone”.

Che i due protagonisti per trovare le proprie origini debbano allontanarsi dalla “messa in scena” dei Ramos, è palese nel racconto; che per affermare una identità propria e definita debbano specchiarsi uno nell'altra, per ritrovarsi accomunati da un legame ideale, lo si intende nelle scelte linguistiche: la presenza spesso nella stessa inquadratura dei due “gemelli”, i movimenti di macchina ad unirli in uno stesso spazio, i raccordi di montaggio sui rispettivi sguardi. Ciò che non avviene tra Javier e i falsi genitori, neanche quando Vittoria è sofferente per essere stata abbandonata dal figlio. Anzi la donna è sovente incorniciata nella propria solitudine, dal momento in cui Javier lascia l'Italia. L'immagine di lei distesa sul letto che stringe in grembo un cuscino, è impietosa e punitiva, ma nello stesso tempo emozionante e partecipata.

È tutta qui la capacità del lavoro di Marco Bechis: ancora una volta, costruttore di immagini che esprimono idee e concetti, che evocano sensazioni, senza essere esplicite, con l'essenzialità di chi riconosce alle immagini stesse un potere tanto maggiore, quanto più capaci sono di mostrare attraverso sottrazione di elementi. In *Figli* come in *Garage Olimpo*.

(Le citazioni di Marco Bechis sono tratte da interviste pubblicate su *Cineforum* 413 e su *CineCritica* 25)



## ITINERARI DIDATTICI

### Il cinema di Marco Bechis

Videoartista e autore di corto metraggi dal 1982, Bechis realizza il suo primo lungo nel '91 e scrive *Il carniere* poi girato da Maurizio Zaccaro. Le sceneggiature dei suoi tre lunghi all'attivo sono state scritte con Lara Fremder.

- *Alambrado* (1991)
- *Garage Olimpo* (1999)
- *Figli/Hijos* (2001)

### Il dramma dei *desaparecidos* al cinema

Con i film di Bechis segnaliamo:

- *Missing* di Costa-Gavras (1982)
- *La storia ufficiale* di Luis Puenzo (1985)
- *La notte delle matite spezzate* di Hector Olivera (1988)



Oltre al testo citato di Bechis, segnaliamo *Le irregolari, Buenos Aires horror tour* di Massimo Carlotto (1998) che racconta delle battaglie delle nonne e delle madri di Plaza de Mayo per chiedere giustizia e ritrovare figli e nipoti, sottratti neonati e assegnati a famiglie di aguzzini.

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- Il valore della famiglia
- L'appartenenza ad un nucleo protetto
- L'incapacità di vivere nella menzogna
- La ricerca dell'identità
- I riflessi della dittatura argentina nel presente
- Il dramma di essere figli di *desaparecidos*
- La difficoltà di fare giustizia
- La condivisione di un ideale
- La ricerca di un progetto per vivere il presente in proiezione futura
- Trasformare le proprie esperienze in materia utile per poter affrontare i drammi sociali



## IDEE

1. Approfondimenti storici attraverso documenti e pellicole segnalate.
2. Regimi totalitari e dittature militari nel dopoguerra nell'America Latina. Ragioni storiche e riflessi sul presente.
3. L'Argentina dai Peron agli eventi tragici del 2001. Percorso storico e lettura dell'attualità. La risposta dell'occidente alla crisi argentina.
4. La cinematografia argentina nel dopoguerra: profilo di un paese e contraddizioni sociali, fino agli ultimi giovani cineasti. Confronto tra film dal taglio storico (Olivera) e pellicole dal taglio sociale (*La ciénaga* di Lucrecia Martel).

# IL FAVOLOSO MONDO DI AMÉLIE



*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*  
*Francia/Germania 2001*  
di Jean-Pierre Jeunet

**Produzione:** Claudie Ossard per Victoires Productions/Tapioca Films/France 3 Cinéma/Mmc Indipendant GmbH  
**Soggetto:** Jean-Pierre Jeunet, Guillaume Laurant  
**Sceneggiatura:** Jean-Pierre Jeunet, Guillaume Laurant  
**Fotografia:** Bruno Delbonnel  
**Scenografia:** Aline Bonetto  
**Costumi:** Madeline Fontaine  
**Musiche:** Yann Tiersen  
**Montaggio:** Hervé Schneid  
**Interpreti:** Audrey Tautou (*Amélie Poulain*), Flora Guet (*Amélie a otto anni*), Mathieu Kassovitz (*Nino Quincampoix*), Rufus (*Raphael Poulain*), Isabelle Nanty (*Georgette*), Clotilde Mollet (*Gina*), Urbain Cancelier (*Collignon*), Serge Melin (*Dufayel*)  
**Durata:** 120 min.  
**Distribuzione:** 2001 Distribuzione

## SINOPSI

Incipit (infanzia di Amélie)

“Il tre settembre 1973, alle ore 18, ventotto minuti e trentadue secondi, una mosca della famiglia dei califoridi, in grado di produrre 14.670 battiti al minuto, plana su Rue Saint-Vincent a Montmartre...”

Nello stesso istante in un ristorante all'aperto, a due passi dal Moulin de la Galette, il vento si insinua magicamente sotto una tovaglia, facendo ballare i bicchieri senza che nessuno se ne accorga... In quell'istante al quinto piano del 28 di Avenue Trudaine nel IX Arrondissement, Eugene Colère, di ritorno dal funerale del suo miglior amico Emile Magineu, ne cancella il nome dalla sua rubrica... Sempre nello stesso momento, uno spermatozoo con cromosoma X del signor Raphael Poulain si stacca dal plotone per raggiungere un ovulo della signora Poulain, nata Amandine Fouet... Nove mesi dopo nasce... Amélie Poulain”.

Amélie, ormai grande, vive a Parigi ma in un mondo tutto suo. Traumatizzata dalla morte improvvisa di sua madre (un suicida le cade addosso dall'alto di Notre Dame) e dalla conseguente freddezza di suo padre, evoca e allestisce intorno a sé un mondo magico fatto di piccole cose e avvenimenti curiosi: cucinare una torta, tuffare la mano in un barile di riso, immaginare quanti orgasmi si stiano verificando in città nello stesso momento. Prende in affitto un appartamento a Montmartre. Si occupa del gatto della sua amica hostess Philomène quando lei è via e, pur sentendosi colpevole, spia il vicino Dufayel, un anziano con le ossa fragili. Lavora in un caffè chiamato “Les deux Moulins”, dove la sua principale Suzanne sogna la sua vita passata nel circo e la sua collega Gina respinge seccamente le attenzioni dell'ex-fidanzato Joseph. La vita di Amélie è abbastanza felice ma le va stretta. Un giorno Amélie scopre, nascosta nel suo appartamento, una vecchia scatola di tesori d'infanzia. Presa dall'eccitazione, decide che la sua missione sarà ritrovare il proprietario. Le sue ricerche la mettono in contatto con la portiera del suo stabile, che desidera ardentemente ricevere una lettera da suo marito infedele (e sfortunatamente morto), e con il crudele droghiere Collignon, che maltratta il suo innocente impiegato maghrebino Lucien. Il percorso di ricerca del proprietario della scatola ‘magica’ la porta a scoprire il mondo di Dufayel, una specie di filosofo casalingo e un pittore eccentrico: da vent'anni, ogni anno dipinge una copia perfetta di un quadro di Renoir.

Amélie finalmente individua il proprietario della scatola e, in modo anonimo, gliela fa pervenire osservando a distanza la trasformazione della sua vita grazie alla magica scoperta. Amélie è così commossa dalla gioia ridonata all'uomo della scatola (un malinconico signore di mezz'età) che comincia a cercare altre vite da rimettere in sesto. Riesce a pilotare la nascita di una passione tra Joseph e Georgette, la tabaccaia del suo bar, e così libera Gina dalla sgradita gelosia di lui. Nel tentativo di risvegliare le emozioni di suo padre, ruba il suo adorato gnomo da giardino e convince Philomène (la sua amica hostess) a inviargli delle polaroid del viaggio intorno al mondo del gnomo. Nel frattempo si introduce nell'appartamento di Collignon e opera dei piccoli cambiamenti, portando l'orribile ometto a dubitare della propria salute mentale. Scrive, poi, false lettere d'amore alla amareggiata portiera fingendo che provengano dal marito lontano.

Un giorno, tornando da una visita a suo padre in periferia, Amélie vede un giovane che colleziona foto-tessere scartate da una cabina della Gare du Nord. Lui fugge via, lasciando

cadere un album. Amélie lo raccoglie ed è immediatamente catturata: l'album le rivela che esiste un uomo che sta lasciando le sue fotografie nelle cabine di tutta Parigi.

Il proprietario dell'album sta disperatamente cercando di scoprire perché, e Amélie, a sua volta, sta disperatamente cercando lui.

Amélie, finalmente, scopre il suo nome e il suo numero di telefono. Più acquisisce informazioni su di lui, più si convince che questo Nino, un collezionista di bizzarre cose effimere (come ad esempio insoliti messaggi nelle segreterie telefoniche) è l'uomo che fa per lei. Ma le vecchie abitudini sono dure a morire. Nonostante il consiglio del suo nuovo amico Dufayel, conduce una campagna clandestina. Fa visita in incognito nel sex-shop dove Nino lavora, gli lascia criptici indizi; lo guida in una misteriosa caccia al tesoro intorno ai giardini del Sacré-Coeur; risolve persino l'enigma che assillava Nino (l'uomo misterioso è un tecnico delle cabine delle foto-tessere) ma non trova il coraggio di accostarlo direttamente. In compenso lascia a Nino una serie di sue fotografie, ognuna delle quali lo porta più vicino a "Les Deux Moulins".

A "Les Deux Moulins" Joseph ora è geloso di Georgette e il poeta Hipolito si lamenta di non trovare un editore. Nel frattempo Dufayel insegna a Lucien a dipingere e si meraviglia delle belle e strane immagini che Amélie gli ha mandato in videocassetta. Collignon, turbato dai sabotaggi di Amélie, è sull'orlo dell'esaurimento nervoso.

Nino finalmente arriva al caffè ma quando chiede ad Amélie se è lei la donna che lo ha condotto lì, lei perde la testa e dice di no. Dufayel esorta Amélie a uscire allo scoperto e a rivelarsi a Nino ma lei è terrorizzata. Il destino interviene per intercessione di Gina, che porta Nino a fare una passeggiata e gli dice che anche lui deve arrivare a Amélie con uno stratagemma segreto. Dufayel lascia a Amélie una videocassetta in cui le suggerisce di tuffarsi completamente nella vita. Una pista di bigliettini sul pianerottolo conducono, infine, pian piano, Amélie da Nino. Si baciano, e il mondo intorno a loro torna al suo posto...



## ANALISI DELLA STRUTTURA

«Ma Parigi è un oceano. Se vi si getta un piombo non si raggiunge mai il fondo». (Honoré de Balzac)

«Mi piace camminare per Parigi. A volte, per interi pomeriggi, senza meta precisa, né proprio a casaccio, né all'avventura, ma cercando di lasciarmi portare. A volte prendo il primo autobus che si ferma (non si possono più prendere gli autobus al volo). Oppure preparo accuratamente, sistematicamente un itinerario. Se ne avessi il tempo, mi piacerebbe (...) trovare un itinerario che, attraversando tutta Parigi, passi soltanto per strade che cominciano per la lettera C». (Georges Perec, *Specie di spazi*)

A proposito della genesi del film, il regista Jean-Pierre Jeunet racconta:

«A suggerirmi l'idea di una ragazza che decide di riparare ai torti subiti dagli altri è stato sia un racconto di Paul Auster in cui una donna cambia la vita di un uomo regalandogli anonimamente dei bei vestiti, sia un film di Paul Vecchiali, *Les ruses du diable*, in cui la giovane protagonista trova tutti i giorni tra la posta una banconota da 100 franchi. La piccola scatola dei tesori infantili scovata da Amélie è invece quella di Rudiger Vogler in *Il corso del tempo* di Wim Wenders che aveva a sua volta preso l'idea da *Il temerario* di Nicholas Ray. Ma la verità è che Amélie Poulain sono io, con gli aneddoti della mia esistenza e l'elenco di cose che amo e che non amo già illustrate in un mio cortometraggio, *Foutaises*».

Oltre a Amélie, l'altro vero personaggio (collettivo) del film e, al contempo, la scacchiera sulla quale si distende la sua trama di destini incrociati, è Parigi:

«Parigi è una cartolina elettronica, la scenografia d'un musical americano di Gene Kelly, un panorama inventato mettendo insieme luoghi comuni e souvenir, oppure è Colonia, la città tedesca dove parte de *Il favoloso mondo di Amélie* di Jean-Pierre Jeunet è stato girato (n.d.r. tutti gli interni)». (Lietta Tornabuoni, *La Stampa*)

La Parigi di Amélie è il frutto di un maniacale lavoro di post-produzione digitale (trasformazioni cromatiche, effettivi visivi speciali, pulizia digitale dell'immagine,...) che accentua la natura astratta o pittorica dei luoghi e si ammantava sia di tonalità color pastello (da presepe di marzapane) che di colori mutanti, dall'acido alla quasi-monocromia.

La direzione della fotografia di Bruno Delbonnel: «privilegia cromatismi caldi ed intensi che contribuiscono a dare a Parigi un look fiabesco, o meglio da libro di fiabe illustrato. Colori dai fortissimi contrasti: toni seppia, rossi accesi, marroni slavati. (...) È la Parigi di Doisneau e Brassai. Una Parigi da cartolina d'altri tempi, come quelle che si comprano nelle bancarelle ai lati della Senna». (Matteo Bittanti, *Cineforum*)

Molte interpretazioni sono state avanzate riguardo ai risvolti simbolici e etici del film (Io si è accusato di essere un manifesto di propaganda della Francia di Le Pen, di aver trasformato l'immaginario di Parigi in quello di Eurodisney e, infine, si è persino coniato il termine 'amelismo' per definire una nuova formula magica ma furba di buonismo ingenuo) ma, forse, il film, a una seconda lettura e visione: «Non è la fiaba rosa d'una buona fata, ma la favola nera d'un mondo di personaggi immaturi, inseguitori del sogno, patologicamente incapaci di accettare la realtà: (una favola) abbastanza cinica, anche cattiva». (Lietta Tornabuoni)



In una sequenza iniziale del film si trova una delle allegorie chiave del film, quella della concatenazione universale e della *sincronicità*: «Vogliono, le regole di questo gioco, che tutto si tenga, nell'intreccio di storie singolari che è il nostro mondo. Quello che accade nel corti” giocando a volano o a qualcosa del genere, avrebbe dunque a che fare con l’amore finalmente trovato della ventiquattrenne Amélie Poulain (Audrey Tautou), e quest’amore si legherebbe al lavoro d’un tale che aggiusta quei gabbiotti in cui ci facciamo terribili foto formato tessera, nelle stazioni della metropolitana. Insomma, una regia meticolosa e, alla lettera, super partes provvederebbe a legare nelle nostre vite quello che mai si penserebbe legato. E così, soprattutto, niente andrebbe perduto di quanto accade. Ogni gesto rientrerebbe in un grande film e ogni sua immagine, anche minima, avrebbe senso. Di chi mai sarà una tale sceneggiatura smisurata, e di chi la regia? Benché siano del mestiere, Jeunet e Laurant non si sbilanciano. Del caso o del destino? Certo, d’un grande narratore, lo stesso la cui voce fuori campo ci guida lungo il film». (Roberto Escobar, *Sole 24 Ore*)

La sceneggiatura suggerisce molteplici cornici di riflessione: ad esempio, il gioco “quel che ci piace” e “quel che non ci piace” (“Al cinema, mi piace molto voltarmi nel buio e osservare le facce degli altri spettatori,...” ma anche, in ordine sparso, rompere la crosta del *crème brûlée* con il dorso di un cucchiaino, infilare la mano in un sacco di grano, far rimbalzare i sassi sull’acqua del canale Saint-Martin,...) diventerà sicuramente uno di quei tormentoni che nascono al cinema e si diffondono, un po’ “le cose per cui vale la pena di vivere” di Allen o “di qualcosa di sinistra” di Moretti.

La collocazione temporale della vicenda è consapevolmente e leggermente anacronistica (la storia si svolge nella Parigi del 1997) ma il tempo (il suo scorrere, la sua durata) sembra come sospeso (tra l'imperfetto favolistico del “c’era una volta” e il condizionale del gioco del caso e del destino alla Eric Rohmer).

L’operazione stilistica del regista è di impronta postmoderna e manierista:

«Nel film c’è un personaggio che ogni anno per vent’anni ha dipinto una copia conforme dello stesso quadro di Renoir (padre). Alla fine lo riproduce ancora una volta, però cambiandone figure e dettagli. È la metafora di quanto ha fatto Jeunet come sceneggiatore e regista: ha ricreato il clima dei vecchi film populistici di Renoir (figlio) e di Prévert, ma reinterpretandolo con una sensibilità contemporanea e un po’ beffarda». (Roberto Nepoti, *La Repubblica*)

Jeunet si appropria e ricontestualizza una pluralità di codici, di tecniche, di immaginari, vediamo quali:

- 1) *il cinema di animazione*: l’influenza dei cartoni animati è tangibile. Lo stesso regista viene da quel mondo (i diversi corti realizzati con l’ex partner creativo Marc Caro). Amélie può essere visto come un omaggio a Tex Avery (la morte della madre), il personaggio della protagonista può ricordare nel look Olive Oyl, la fidanzata di Braccio di ferro, i colori strizzano l’occhio a certo universo disneyano, vi sono persino figure animate: il coccodrillo dell’infanzia e la abat-jour che si spegne da sola.
- 2) *la fotografia*: il film è una straordinaria riflessione barthesiana sul medium fotografico. Vi è la presenza continua di strumenti fotografici, cabine, fotografie, fototessere, polaroid, instant photos (quelle del cielo realizzate da Amélie nel prologo). Gli stessi titoli di coda sono costruiti come un album fotografico. Il film è poi un omaggio a colori a tutte le



fotografie in bianco e nero di Parigi realizzate da maestri quali Ronis, Kertesz, Brassai, Doisneau, Lartigue, Atget,...

3) *La pittura*: il film che vive di quadri, cornici, ritagli... è di per sé un'opera impressionista. La figura di Dufayel ci introduce nel mistero della creazione artistica (la copia infinita del quadro di Auguste Renoir *Déjeuner des canotiers*).

4) *La letteratura*: il film sembra ispirato alla leggerezza di autori francesi come Raymond Queneau (*Zaziè nel metrò*) Daniel Pennac (la saga di Malaussène), Georges Perec (*Vita: istruzioni per l'uso*), Philippe Delerm (*La prima sorsata di birra, Che bello*), Denis Guedji (*Il teorema del pappagallo*) ma c'è sicuramente anche un po' di Jacques Prévert, di immaginario

avventuroso (*Zorro, Il conte di Montecristo*,...). Il mestiere sofferto della scrittura trova, infine, incarnazione nel personaggio di Hipolito.

- 5) *Le estetiche e poetiche del video musicale e della pubblicità*: la televisione e i suoi linguaggi compaiono in numerose scene. All'interno della struttura complessa del film citazioni da film o frammenti tv (l'annuncio della morte di lady D, immagini sportive: calcio, ciclismo, pattinaggio artistico, numeri di magia...), spesso in bianco nero – contenute, in particolare, nelle videocassette che si scambiano Amélie e l'anziano signor Dufayel –, assumono funzioni esplicative, allusive, poetiche, molto efficaci e divertenti.

Angolazioni eccentriche, jump-cut, montaggi frenetici, obiettivi leggermente deformanti, certi movimenti acrobatici e veloci della macchina da presa appartengono, poi, all'universo virtuosistico della pub (come abbreviano i francesi il termine pubblicità) e del video-clip.

- 6) *Giochi e videogame*: al di là delle strategie digitali che legano Amélie all'universo dei videogiochi, il gioco (dell'oca, a nascondino, del tesoro,...) si manifesta a livello tematico/simbolico (il grande gioco del destino, del caso, dell'azzardo). Parigi, come abbiamo già detto, si presenta come una grande scacchiera, una complessa piattaforma per un *role-game* (con molti livelli da superare).

Non dimentichiamoci poi che è una scatola di giocattoli dell'infanzia (un mazzo di 36 carte made in China, cartoline della Svizzera tedesca, il modellino di una Maserati da corsa, una figurina di porcellana, una puntata delle avventure di Gaston Choquet: *Il pesce che rende folli*, biglie, ciclisti di stagno, un coltellino a serramanico, una foto di un campione di calcio,...) a innescare l'intrigo ludico/esistenziale del film. L'elemento figurale del gioco compare già nei titoli di testa – si notino le immagini del domino o dei giochi di carta.

- 7) *Il cinema*: Amélie rappresenta la categoria del 'digitale magico'. La sua Parigi (soprattutto Montmartre) è sorella di quella di *Moulin Rouge*, Amélie come Satine si muove in un



microcosmo fiabesco. Gli effetti speciali si incaricano di mutuare gli affetti e le percezioni intime dei personaggi (la scena in cui Amélie si frantuma in una cascata di pixel perché non è capace di esprimere i suoi sentimenti verso Nico, o il cuore rosso intenso che inizia a pulsare come un neon impazzito nella stazione della metropolitana).

Il film attraversa le forme e le figure della storia del cinema dal muto (la prima parte) alle sperimentazioni pop e postmoderne (la già ricordata estetica del frammento e della citazione) passando per l'omaggio sentito al cinema francese degli anni trenta (in particolare il realismo magico di Marcel Carné, Jean Renoir e Renè Clair) e la riverenza verso la Nouvelle Vague e la sua Parigi (*Zazie nel métro* di Louis Malle, *Cleò dalla 5 alle 7* di Agnes Varda, *Jules e Jim* di François Truffaut, i corti di Eric Rohmer). Amélie ammalia perché mette in scena il cinema, il suo dispositivo simbolico, il suo involucro visionario, le sue finzioni ma anche le sue illusioni,...

L'universo del film è costellato di personaggi curiosi (che a loro volta coltivano il proprio mondo più o meno favoloso): il padre di Amélie e il suo gnomo da giardino, il proprietario (Bretodeau) della scatola dell'infanzia, lo scrittore fallito ma forse geniale Hippolito, il bilioso droghiere Collignon e il suo serafico commesso Lucien, il pittore Dufayel detto l'uomo di vetro, Suzanne, la proprietaria del caffè, Gina e Georgette, la portinaia in attesa delle lettere del marito scomparso, Joseph, il fidanzato geloso, l'uomo misterioso delle cabine fotografiche, ...

Figure le cui vite s'intrecciano (come le vite dei personaggi che abitano il condominio parigino del capolavoro di Georges Perec *Vita: istruzioni per l'uso*) e compongono un mosaico di parabole e di percorsi esistenziali (veri o verosimili):

“Vero o almeno verosimile – e terribile quasi quanto una foto formato tessera – è che Bretodeau abbia dimenticato e sepolto i suoi sogni in una scatola di latta insieme con una macchinina e un soldatino. Vero o verosimile – e certo ben più terribile di quella tale foto – è che il padre di Amélie non l'abbia mai abbracciata, da bambina, e che a lei il cuore andasse in tumulto quando lui, finalmente, le si avvicinava anche solo con uno stetoscopio. Veri e verosimili – forse terribili, forse splendidi – sono tutti gli uomini e tutte le donne perduti nel tempo e nello spazio, smarriti dentro le proprie vite, di cui Jeunet e Laurant provano a inventarci un racconto, come se ognuno di loro fosse protagonista d'una sceneggiatura totale e d'un film smisurato. Di chi sono mai le loro vite? (...) Per quanto smisurata sia la sceneggiatura e totale sia il film del cui ipotetico autore udiamo la voce fuori campo, si può sempre modificarne la trama e le immagini standoci dentro. Comunque, si può sempre tentare di farlo. Il risultato inaspettato, per quanto non garantito, talvolta è la felicità o qualcosa che le somiglia molto. (...) Ben lo sanno Nino e Amélie, che chiudono il film in sella a una moto, lei seduta dietro e lui davanti, innamorati”. (Roberto Escobar, *Sole 24 Ore*)

Il film (e il mondo) girano intorno a Amélie Poulain (una intensa Audrey Tautou), un personaggio complesso nella sua risolutezza a modificare (o alleviare) le storture del mondo, come un angelo o come Zorro.

“Amélie è una tempesta di emozioni aperte all'inquietudine, all'incantesimo e all'assurdità della vita. Una narcisista che sogna il suo funerale di stato alla televisione, ricordando allo spettatore che ogni uomo e ogni donna del mondo lo meritano. (...) Amélie è una mitomane della giustizia morale: con sotterfugi domestici sconnette l'egocentrico equilibrio di un



crudele bottegaio; combina l'amore tra una tabaccaia grassa e un geloso di professione; per scuotere il padre, gli ruba il nanetto del giardino e chiede a un'amica hostess di fotografarlo in giro per il mondo. Capace di riconoscere le epifanie della vita (che tuttavia sembrano un po' pronte tutte per lei), percepisce il dolore del mondo come equivoco d'infelicità. Gli animali, i quadri, le foto parlano perchè il mondo è vivo. Gagliardamente truccato". (Silvio Danese, *Il giorno*)

## ITINERARI DIDATTICI

### Parigi nell'immaginario

- Parigi nell'immaginario cinematografico (dai fratelli Lumière a Luc Besson, da Marcel Carné a Jacques Rivette, da Vincent Minnelli a François Truffaut)
- Parigi nell'immaginario letterario (da Victor Hugo a Georges Perec, da Honoré de Balzac a Denis Guedji)
- Parigi nell'immaginario fotografico (da Atget a Brassai, da Kertesz a Ronis,...)

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

Amélie, il destino, l'amore, il gioco, la fuga,... (confronto con la lettura del personaggio suggerita dal critico Silvio Danese, citata nell'analisi della struttura)

Nino e le (foto)tessere del puzzle dell'esistenza

I personaggi intorno a Amélie (il padre, la portiera, Collignon, Hippolito, Gina, Georgette, Dufayel,...)

Parigi: scacchiera, specchio, labirinto,...

Il fascino delle 'piccole cose' (confronto con il proprio elenco personale)

Scatole di giocattoli (e di ricordi): microcosmi di emozioni

Forme e figure del film (montaggio, movimenti di macchina, scenografie, fotografia, musiche,...)

I riferimenti intertestuali del film (cinema, televisione, letteratura, pittura, fotografia,...)

La voce narrante e le voci (interiori) dei personaggi

Infanzie e vecchie (stagioni e universi paralleli)



## IDEE

- Visita virtuale (o reale) alla Videothèque di Parigi, oggi ribattezzata Forum des images: ([www.forumdesimages.net/collection/coll-pp.html](http://www.forumdesimages.net/collection/coll-pp.html))  
La memoria audiovisiva di Parigi e della sue periferie: 6500 titoli dal 1985 ai nostri giorni: fiction, documentari, spot, trasmissioni televisive, film amatoriali, lunghi e cortometraggi.  
In particolare la collezione permette di vedere 750 lungometraggi (da *Amanti perduti* di Marcel Carné a *L'ultimo métro* di François Truffaut)
- Gioco:  
Alla ricerca dell'anima gemella  
Ricerca su una mappa di Parigi tutti i luoghi indicati nel film (quartieri, stazioni, stradine, parchi,...):  
Notre-dame, Rue des trois-frères 56 (dove abita Amélie), Rue Lepic 15 (dove si trova il café *Les Deux Moulins*), la gare du Nord-Est, la stazione métro di Abbesses, Rue d'Alsace, Boulevard de Clichy (dove si trova il sexy-shop), i giardinetti Saint-Pierre, Le Sacré-Coeur, la stazione métro La Motte-Picquet-Grenelle, Rue Lecourbe 104, Place Denfert, la stazione métro di Stalingrad,...
- Gioco:  
Portare a scuola 4 fototessere (creative) e costruire un album-puzzle (d'identità) della classe
- Visione di *Delicatessen* di Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro

## INDICAZIONI BIBLIOGRAFICHE

- *Il favoloso album di Amélie Poulain*, Mondadori, 2002 (il volume contiene anche una serie di giochi e permette di inventarsene altri)
- Parigi e il cinema:  
Paolo Castelli *Paris vu par Rohmer* in *Eric Rohmer*.  
*La parola vista* CSC-Moretti & Vitali, Milano, 1996  
Jean Douchet, Gilles Nadeau *Paris*, Cinéma Editions du May, Paris, 1987

# I NOSTRI ANNI

## PERCORSO

• Frammenti di storie italiane  
vedi Catalogo 2001/2002



*I nostri anni*  
*Italia, 2000*  
di Daniele Gaglianone

**Regia:** Daniele Gaglianone  
**Sceneggiatura:** Daniele Gaglianone, Giaime Alonge  
**Fotografia:** Gherardo Gossi  
**Montaggio:** Luca Gasparini  
**Musica:** Massimo Miride, Giuseppe Napoli, Monica Affatato, Daniele Gaglianone  
**Scenografia:** Valentina Ferroni  
**Costumi:** Marina Roberti  
**Interpreti:** Virgilio Biei (*Alberto*), Piero Franzo (*Natalino*), Giuseppe Boccalatte (*Umberto Passoni*), Massimo Miride (*Alberto giovane*), Enrico Saletti (*Natalino giovane*), Luigi Salerno (*Silurino*), Diego Canteri (*Umberto Passoni giovane*), Luciano D'Onofrio, Stefano Ferrero, Carlo Cagnasso (*partigiani feriti*)  
**Produzione:** Gianluca Arcopinto, per Pablo  
**Durata:** 90 min.  
**Distribuzione:** Pablo Distribuzione Indipendente



## SINOPSI

Alberto è anziano, solo, in preda a un'inquietudine difficile da placare: si aggira fra i binari di una stazione, apparendo come inghiottito dal caos e dalla frenesia che lo circondano. La sua destinazione è un pensionato situato in una località di collina, una specie di residenza estiva in cui però aleggia un'atmosfera greve da "parcheggio" per vecchi dimenticati. Le giornate di Alberto trascorrono stancamente finché non sopraggiunge un nuovo ospite di nome Umberto, bloccato sulla sedia a rotelle in condizioni precarie, col quale pare stabilirsi una parvenza di contatto, di faticoso rapporto umano.

Alberto ha un amico, Natalino, che vive isolato in un paesino sperduto fra le montagne piemontesi: in quegli stessi luoghi, cinquant'anni prima, i due avevano partecipato alla lotta partigiana contro i nazifascisti, condividendo esperienze impossibili da dimenticare o da seppellire in un quieto oblio pacificatore. Alberto e Natalino allora erano poco più che ventenni, e malgrado ciò non avevano esitato a sacrificare la loro gioventù nel tentativo di riconquistare e di difendere il valore più prezioso: la libertà. Ma il tempo e il nuovo Paese sorto dalle ceneri della guerra si sono dimostrati ingrati con quelli come loro, esacerbandone gli animi con una volontà di rimozione che Natalino esprime con parole dure, secche e disilluse ai giovani ricercatori universitari che lo stanno intervistando. Alberto, dal canto suo, non ha mai saputo liberarsi degli orrori di cui è stato testimone e che lo hanno accompagnato, come un'ombra crudele, nei decenni a venire, trasformati in un'ossessione velenosa e interminabile.

D'un tratto, tuttavia, per Alberto l'opportunità di chiudere i conti col passato sembra presentarsi in maniera inaspettata, allorché la sua mente viene attraversata da una sconvolgente illuminazione: il mite e malmesso signor Umberto, col quale compie lunghe passeggiate chiacchierando del più e del meno, altri non è che il feroce e spietato comandante della squadraccia che aveva torturato e ucciso alcuni dei suoi compagni, proprio davanti ai suoi occhi increduli e alla sua dolorosa impotenza. Per Alberto è finalmente giunto il momento della vendetta, coltivata a lungo e disperatamente; scosso da un'agitazione incontrollabile, raggiunge Natalino nel suo eremo e gli confida la sua scoperta, esortandolo a fare giustizia nell'unica maniera ammissibile: con le armi, ripagando della stessa moneta l'antico nemico per gli indicibili misfatti di cui si è macchiato. Natalino è perplesso, avverte la profonda inutilità di quel gesto estremo ma al contempo, quasi per inerzia, si lascia convincere, ripulisce una pistola e un fucile ormai arrugginiti e segue l'amico, sempre più risoluto e impaziente di portare a termine il progetto.

Nonostante una serie di imprevisti, Alberto e Natalino arrivano a tu per tu con Umberto, lo sequestrano e gli rivelano la propria identità, barricandosi nella camera della vittima designata dopo che un'imprudenza aveva accidentalmente rivelato il loro piano a una delle assistenti dell'istituto. Ma spegnere, deliberatamente e a sangue freddo, una vita umana non è semplice per nessuno: neppure per chi ha visto la morte in faccia quando non era che un ragazzo, e con quello spettro ha dovuto condividere un'intera esistenza.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

*I nostri anni*, lungometraggio d'esordio di Daniele Gaglianone (Ancona, 1966) è tutt'altro che un film agevole: al contrario è ostico, scabroso, dall'andamento quasi scostante, ma soprattutto ha il coraggio di affrontare senza mediazioni temi e soggetti per loro stessa natura controversi, talvolta distorti e travisati, più spesso mistificati e strumentalizzati. "Resistenza" è una parola dal peso specifico enorme, e il solo pronunciarla suscita reazioni che vanno dall'entusiasmo viscerale all'imbarazzo, dalla retorica celebrativa all'insofferenza e al disagio. Impegnato da oltre un decennio in un'assidua attività di collaborazione con l'Archivio Nazionale Cinematografico della Resistenza di Torino, Gaglianone riporta sul tavolo la questione facendo confluire in questa sua opera prima riflessioni e suggestioni già ampiamente sviluppate nei suoi lavori precedenti, corti e mediometraggi girati tanto in pellicola che in video: con l'evidente preoccupazione, però, di coniugare il discorso al presente, di saldare le tracce della memoria individuale di cui i personaggi sono portatori con la percezione che, qui e ora, la nostra società conserva nei confronti di una delle pagine decisive e fondanti della Storia recente del nostro Paese.

Da un punto di vista strutturale, lo spunto dal quale procede la narrazione è un dilemma di tipo etico, legato alla decisione di Alberto di punire l'ex comandante fascista, cui ora si trova accomunato nella medesima condizione di anziano solitario ed emarginato, per gli efferati delitti commessi oltre mezzo secolo prima, rimasti impuniti anche dopo la fine del conflitto e la sconfitta della parte avversa. Tramite la figura di Alberto, Gaglianone introduce il senso di una lacerazione insanabile che si è protratta nel tempo e che produce come conseguenza la continua oscillazione fra l'indefinita e malinconica piattezza dell'oggi e la bruciante sopravvivenza di un passato mai metabolizzato, rese entrambe tangibili senza soluzione di continuità al nostro sguardo: *"Gaglianone decide di non colmare lo stacco, si rifiuta di sanare cinematograficamente la ferita oggetto del film e impegna lo spettatore in un andirivieni doloroso fra passato e presente. La scelta di bruciare i raccordi, di negare la continuità, di aderire sempre solo parzialmente al regime realistico sfuggendo alla necessità della comprensibilità im-*

*mediata non risponde a logiche sperimentali-  
che. È l'adesione profonda al destino dei per-  
sonaggi che si fa struttura portante del film"*  
(Mosso). Ma non è tutto: gli eventi mate-  
rializzati dai ricordi di Alberto sono i  
medesimi vissuti da Natalino, ma il per-  
corso personale di quest'ultimo è assai  
differente e lo ha indotto a preferire per  
sé un amaro ma dignitoso isolamento fra  
le montagne, capace di lenire almeno in  
parte quel dolore e quel rabbioso disin-  
canto (esplicitamente rivolto all'Italia  
contemporanea e al suo "nuovo ordine",  
ben lontano da quello che lui, Alberto e  
gli altri avevano sognato) che affiorano  
dalle risposte ai quesiti dei suoi interlocu-  
tori.





## ITINERARI DIDATTICI

### *La Resistenza in Italia*

- 1) La lotta di liberazione dal giogo nazifascista: una ricostruzione storica, dall'armistizio dell'8 settembre 1943 all'aprile 1945.
- 2) La dislocazione sul territorio dell'opposizione partigiana nel Nord e nel Centro della penisola, la brutale rappresaglia nazista e repubblicana.
- 3) Tattica e organizzazione: la formazione delle bande, le tecniche del sabotaggio e della guerriglia.

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- «I nostri anni sono passati come una storia che ci è stata raccontata / e il luogo dove accaddero queste cose non ne serberà traccia»: la frase che apre il film come sintesi dell'esistenza di persone come Alberto e Natalino, costrette – al pari di coloro che hanno condiviso le loro scelte – a invecchiare troppo presto, sopraffatte dai drammi della Storia.
- Il disorientamento di Alberto: un uomo indelebilmente segnato dalle esperienze vissute in gioventù, per il quale il passato non è mai veramente trascorso.
- La delusione di Natalino, il suo rifiuto di una “riconciliazione” che molti identificano sommariamente con la riscrittura di fatti storicamente accertati, colpo di spugna agli ideali e alle motivazioni di tutta una generazione.
- L'occasionale nascita di una spontanea complicità come parziale antidoto alla tristezza della residenza per anziani, sorta di anticamera del definitivo congedo con la vita.
- La vendetta, il perdono, il superamento dialettico, il rimpianto, l'oblio...: alla coscienza di ognuno (nel finale del film a quella di Alberto e Natalino, ma anche di Umberto) la responsabilità di stabilire il modo per regolare i conti con ciò che è stato.
- Le soluzioni narrative e visive del film: i continui *flashback* e le fratture temporali, l'“astrazione” del bianco e nero, la commistione di supporti e formati (pellicola, video), il sonoro in presa diretta, l'irrequietezza e l'instabilità delle riprese.

## IDEE

- Dai libri di Storia a voci e volti “reali”: attraverso una presa di contatto con la più vicina sezione dell'Associazione Nazionale Partigiani d'Italia (ANPI), la verifica della possibilità – purtroppo ormai sempre più rara, per ragioni anagrafiche – di un incontro con chi ha vissuto in prima persona gli anni della Resistenza. Ai racconti e alle testimonianze dirette si potranno integrare (o sostituire, nei casi meno fortunati) visioni e letture estrapolate dalle filmografie e dalle bibliografie consigliate dalla stessa Associazione.

# JIMMY GRIMBLE



**Produzione:** Sarah Racyffe, Jeremy Bolt, Alison Jackson, Claire Hunt

**Soggetto:** Simon Mayle

**Sceneggiatura:** Simon Mayle, John Hay, Rik Carmichael

**Fotografia:** John De Borman

**Scenografia:** Michael Carlin

**Musiche:** Simon Boswell, Alex James

**Montaggio:** Oral Norrie Ottey

**Interpreti:** Lewis McKenzie (*Jimmy Grumble*), Robert Carlyle (*Eric Wirral*), Bobby Power (*Gorgeous*), Gina McKee (*Donna*), Samia Ghadie (*Sara*), Ray Winstone (*Harry*), Jane Lapotaire (*Alice Brewer*)

**Durata:** 105 min.

**Distribuzione:** Medusa

*There's only one Jimmy Grumble*  
*Gran Bretagna/Francia, 2000*  
di John Hay

## SINOPSI

Jimmy Grimble, 15 anni, è un ragazzo di Manchester, tifoso della squadra di calcio meno forte della città, il Manchester City, mentre tutti i suoi amici tifano il più blasonato Manchester United.

Jimmy è bravissimo a giocare a pallone da solo, mentre è un disastro quando è in campo con i compagni di scuola. Colpa della timidezza e di una situazione familiare non felice: la mamma, Donna, non naviga nell'oro, inoltre ha un nuovo fidanzato, Johnny, un vero cretino egocentrico con la passione delle moto.

Mentre Jimmy vorrebbe che lei tornasse insieme Harry, l'uomo che l'ha amata e l'ama ancora, l'unico che vuole bene anche a Jimmy: Harry tifa Man City, Jimmy l'ha semplicemente emulato. Unico problema: Harry è sposato. Gorgeous è il bulletto della scuola, naturalmente tifoso del United: le ragazze cascano ai suoi piedi, gioca bene a pallone, non ascolta gli insegnanti e si diverte a tiranneggiare il più debole Jimmy. Eric Wirral è invece l'allenatore della squadra di calcio: un tipo del tutto demotivato, che viene deriso dallo stesso Gorgeous.

Alle selezioni per definire la formazione che parteciperà al torneo inter-scolastico sono in 12, Jimmy farà naturalmente la riserva. Il preside della scuola comunica a Eric che se la squadra arriverà in finale, Ken Burley, il padre di Gorgeous, darà un grosso contributo per la costruzione di una nuova palestra.

Nel frattempo Jimmy conosce Sara, una ragazza molto dolce che ama il pugilato ed è fuori dai giri 'in' della scuola: i due si piacciono, solo che Jimmy non ha il coraggio di manifestarsi. Più avanti lei lo bacerà di fronte a Gorgeous, per incitarlo a ribellarsi, a crescere, ad avere il coraggio delle proprie scelte e dei propri sentimenti: ma è ancora presto, Jimmy scapperà di fronte agli occhi di Sara e Gorgeous.

Un sera, durante l'ennesima corsa per sfuggire a Gorgeous, Jimmy finisce nel sotterraneo di una casa abbandonata dove trova una vecchia simpatica ma un po' strana. Sembra che sappia tutto di Jimmy, gli regala un paio di scarponi da calcio che sono stati di un grande calciatore del Man City, Robbie Brewer. Fuori di lì, però, Jimmy butta gli scarponi dentro un cassonetto per l'immondizia.

La squadra va in trasferta per la prima di campionato: gli avversari sono veri e propri teppistelli. Poco prima di partire Gorgeous ha buttato via le scarpe da calcio di Jimmy, che però va a recuperare gli scarponi della vecchietta dentro al cassonetto e giunge al minibus giusto in tempo per la partenza.

Gol di Gorgeous, poi il pareggio, poi l'infortunio di Gorgeous. Lo stanco Eric fa entrare Jimmy, letteralmente terrorizzato. Tocca palla una sola volta, quando è solo nella propria area di rigore con gli avversari inferociti che stanno sopraggiungendo in contropiede: ne viene fuori uno stranissimo pallonetto che attraversa tutto il campo e finisce dentro la porta avversaria. La squadra passa il primo turno, Jimmy e i compagni pensano che quegli scarponi siano dotati di poteri magici. Jimmy vuole avere informazioni su Robbie Brewer.

Va negli uffici del Manchester City, gli indicano un indirizzo dove abita una persona che sa tutto della squadra. Con sua grande sorpresa ci trova l'allenatore Eric, che gli rivela di aver giocato come centroavanti del City per diversi anni fino a un episodio sfortunato che ha segnato la fine della sua carriera. Ma il calciatore Robbie Brewer, dice Eric, non l'ha mai incontrato né sentito nominare. Il campionato prosegue, Eric vorrebbe mettere da parte Gorgeous perché non conosce lo spirito di squadra. Interviene però suo padre, sostituen-



dosi all'allenatore. Ma la squadra va male, Jimmy segna ancora, poi i compagni vengono a sapere del passato di Eric: i ragazzi cominciano a rispettare il loro vero coach, vogliono a tutti i costi lui come allenatore e Jimmy titolare. Il padre di Gorgeous viene messo da parte: da lì inizia un lungo cammino trionfale che porterà la squadra in semifinale, soprattutto grazie ai molti goal di Jimmy. Donna, la madre di Jimmy, sta per sposare Johnny, ma una sera Harry la salva dal suo principale che la sta molestando nel suo ufficio di centralinista. Riaccompagnandola a casa, Harry incontra Johnny: l'incontro è 'fatale', Donna capisce definitivamente che è Harry l'uomo della sua vita. Anche lui prova gli stessi sentimenti per lei e, infatti, una sera propone la separazione alla moglie, che subito accetta.

In quel momento i due si abbracciano, Jimmy li sta spiando dal giardino di casa loro, li vede: interpreta il gesto in modo sbagliato, come una conferma del matrimonio. Col morale a terra si reca allora dalla vecchietta per sapere qualcosa di Robbie Brewer: lei gli dice che è suo figlio, che l'ha abbandonata il giorno in cui si è accorto che la madre – anche se a fin di bene – gli aveva mentito sulla sua malattia.

Il giorno seguente Jimmy vede che un bulldozer sta buttando giù la casa dove vive la vecchietta. Cerca di fermarli, ma invano: e del resto poco dopo la vede fuori, morta assiderata. È il momento prima della finale inter-scolastica, tutti si stanno dirigendo verso il mitico stadio di Main Road, dove giocano le due squadre della città: Harry, Eric e anche Sara, alla quale Jimmy ha chiesto – finalmente, con coraggio – di esserci, alla partita.

Anche Donna sta andando a vedere il figlio: dopo aver cacciato via di casa Johnny, avendo scoperto che rubava i soldi dal portafoglio. Una perdita da poco, visto che appena fuori di casa il bulletto da strada incontra la (stupida) ragazza di Gorgeous, con la quale sembra intendersi a meraviglia.

Poco prima dell'inizio della partita, Gorgeous dice al preside di lasciare fuori Jimmy: c'è un osservatore del Manchester United sugli spalti, è bene che scelga senza ombra di dubbio Gorgeous, visto che in una partita precedente sembrava aver preferito Jimmy. Il preside è combattuto: il padre di Gorgeous, infatti, ha ritrattato la sua promessa, contribuirà alla costruzione della nuova palestra solo se la squadra vincerà e il figlio verrà scelto.

Il preside trasmette 'l'ordine' a Eric, che però non ci sta: dice al preside di dare lui la notizia ai ragazzi.

I compagni di Jimmy subito si ribellano e minacciano di non giocare se non ci sarà il loro capocannoniere. Il preside decide allora di infischiarne di quel ricatto, ma in quel momento Jimmy non trova più i suoi scarpini fatati: poco prima Gorgeous glieli ha buttati dentro un canale. Eric gliene compra un paio nuovi ma Jimmy sente la sfiducia in sé stesso riprendere il sopravvento come un tempo. Il primo tempo finisce con due goal di svantaggio e Jimmy che ha giocato male come non mai. Nell'intervallo due episodi gli faranno riconquistare la fiducia nei propri mezzi: da un lato la confidenza dell'allenatore Eric che gli rivela il suo dramma passato (la dipendenza dall'alcool), la cui morale è "bisogna cercare di farcela con le proprie forze" (prima di scendere in campo Eric beveva sempre un goccio di vodka per farsi coraggio, fino al giorno in cui – dopo aver esagerato – aveva causato un incidente quasi mortale a un calciatore della squadra avversaria), dall'altro l'arrivo di Harry. Harry, quando viene a conoscenza della storia degli scarpini magici, lo porta dal vero Robbie Brewer: è il venditore cieco dei programmi delle partite di calcio allo stadio.

Gli scarpini non li aveva mai usati, ergo, non possono essere fatati: Jimmy aveva segnato tutti quei goal perché è un buon calciatore.

Il secondo tempo è l'apoteosi di Jimmy: segna, poi segna Gorgeous – che però viene deriso dai compagni – e poi ancora Jimmy, che fa carambolare il pallone sulla faccia di Gorgeous. La scuola ha vinto il campionato: il preside è al settimo cielo, Harry e Donna sono di nuovo insieme, Eric ha nuovamente trovato rispetto per sé stesso e si è riconciliato con il suo passato sfortunato. Il selezionatore dello United sceglie Jimmy ma lui dice di voler giocare nel City.

Si fa avanti Gorgeous ma il selezionatore gli preferisce il portiere, tutto snodato, grande amico di Jimmy. Il nostro eroe ha anche trovato il coraggio di stare insieme a Sara senza complessi.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

John Hay, il regista:

«L'adolescenza è un'esperienza incredibilmente intensa per i ragazzi e le ragazze perché passano da un estremo all'altro, ogni cosa è per loro più intensa ed emotivamente coinvolgente, non hanno l'equilibrio dell'età adulta.

La storia di Simon [l'autore dell'idea, n.d.r.] riflette questi estremi: quando Jimmy è giù, si sente il peso del mondo sulle spalle; quando è su, fa salti di gioia. [...]

Quello che mi ha colpito è stato anche il tema della lotta di un ragazzo per credere in sé stesso. A scuola viene tormentato perché è piccolo e insignificante – è un bersaglio facile – ma il calcio diviene la sua via di fuga dal ruolo di vittima.

Il calcio non è l'obiettivo principale – benché sia qualcosa con la quale molte persone possono certo identificarsi – serve a Jimmy, semplicemente, come mezzo per scoprire sé stesso. [...] È una favola urbana moderna su come un ragazzo superi tutti gli ostacoli e impari ad avere fiducia in sé stesso».

*Jimmy Grimble* è davvero una favola urbana (la morale finale di Jimmy ce lo ricorda: “Così eccoci alla fine. Abbiamo vinto, io ho una ragazza e un nuovo papà. E tutto in un giorno. Ma questo genere di cose, beh...succede solo nelle fiabe”) che usa il calcio per svelare le sue componenti umane (come di altri sport di gruppo):

“Da un lato le sue potenzialità di fascinazione individuale, o identificativa (chi sta in campo e chi guarda: in sintesi il bisogno di sentirsi eroi in prima persona, o attraverso qualcun altro più bravo di te); d'altro canto le sue possibilità 'sociali' e socializzanti (chi gioca ha voglia di farsi accettare e riconoscere dalla squadra soprattutto per imparare a stare con gli altri nella vita)”. (Marco Lombardi *Film*).

La costruzione drammaturgica contamina commedia, dramma (le molestie sessuali alla madre di Jimmy, la morte della barbona, il passato dell'allenatore Eric, la malattia che porta alla cecità Robbie Brewer,...) e fiaba (le scarpette forse magiche), struttura un puzzle di intrecci paralleli (la maturazione verso la consapevolezza di Jimmy, la risoluzione del mistero delle scarpette, il trauma segreto di Eric, il destino di Gorgeous, il flirt tra Jimmy e Sara, il campionato inter-scolastico, la love-story di Donna e Harry,...) che converge verso l'inevitabile *happy ending* allo stadio.



La regia di John Hay ci regala un'intensa capacità di raccontare non solo le emozioni del gioco del calcio attraverso angolazioni intenzionali (ad esempio, l'angolazione quasi a piombo dopo il primo atto di bullismo verso Jimmy, a scuola o l'angolazione dall'alto, dal punto di vista di Sara, verso Jimmy, nel cimitero) e movimenti di macchina da presa complessi e virtuosistici: in particolare un uso coinvolgente della steady-cam che mima (ma con maggior fluidità) la camera a mano affiancandosi spesso al proprio antieroe o pedinando le sue scarpine 'magiche e il pallone.

Il repertorio dei movimenti di macchina si completa con carrellate (l'intenso carrello indietro dagli occhi del cieco Robbie Brewer, personaggio che ricoprirà una funzione quasi catartica nello scioglimento della trama, la carrellata circolare intorno a Jimmy all'inizio del secondo tempo della finale), panoramiche a scoprire, un uso accorto di dolly e di gru (l'innalzamento solenne verso il cielo della mdp dopo il goal nel fango di Jimmy, lo sguardo dall'alto sulla strada innevata dov Jimmy lascia cadere le sue scarpette dopo aver constatato la morte della vecchietta) e di camera-car (le corse di Jimmy a mozzafiato per strade e vicoli).

Il lavoro sul montaggio curato da Oral Norrie Ottey è attento (in particolare per quanto riguarda l'elemento epico/psicanalitico costituito dal calcio) a costruire e restituire le dimensioni sia spaziali del campo sia temporali del respiro interiore di Jimmy (aspirazioni, pause, titubanze, sensi di vuoto,...).

Per quanto attiene alle forme del montaggio segnaliamo tra le molte intuizioni: la prima dissolvenza incrociata che appare significativamente dopo circa venti minuti abbracciando lateralmente, anche attraverso una sovrimpressione, lo sguardo di Jimmy, la vista dello stadio e lo zainetto del Manchester City; il montaggio aggressivo e sincopato e l'uso del ralenti nell'azione del goal di Jimmy nella prima partita (nel fango di un campo di periferia); la *montage-sequence* che riassume attraverso dissolvenze incrociate sul tabellone degli incontri la scalata trionfale della squadra di Jimmy nel campionato interscolastico, il montaggio alternato tra la corsa di Jimmy e il bulldozer che sta abbattendo la casa della vecchietta,...

L'identificazione con Jimmy passa attraverso un uso notevole della narrazione in prima persona: voce interiore e figura della soggettiva.

La *voice-over* opera fin dalla sequenza dei titoli di testa ("...calciatore, calciatore, calciatore...") e dall'incipit in cui Jimmy, inquadrato dall'alto, in camera sua, legge un libro (*Fear*, *Paura*) sull'ansia di prestazione e poi, guardandosi allo specchio grida a sé stesso: "Sono una tigre, sono un serial-killer, son Mel Gibson in *Arma letale*, sono *Terminator*... sono una nullità...".

La soggettiva si manifesta in vari punti critici (ad esempio, lo stupore di Jimmy, rafforzato dall'uso di una canzone romantica, di fronte alla vista d'insieme dello stadio; lo sguardo di Jimmy fuori dalla finestra di Harry che produce un malinteso circa le sue vere intenzioni verso sua madre) ma si presenta, in maniera davvero inquietante, quando il datore di lavoro della madre di Jimmy si dirige (di sera, nell'ufficio delle prenotazioni dei taxi) verso di lei con intenzioni moleste.

L'interazione tra colonna sonora, anche se mutua i modelli della videomusica, spesso risulta funzionale a caricare il racconto del giusto pathos emotivo (ad esempio, il testo della canzone *I want it now* nel primo tempo della finale allo stadio Main Road).



Le partite scandiscono una serie di riti di passaggio verso la fiducia in sé stesso di Jimmy, il campo di calcio diventa metaforicamente la stanza dello psicanalista il cui perimetro detta la ricerca del 'rigore' interiore (vedi anche la funzione simbolica rivestita dal passaggio sotterraneo del Main Road dove Eric rivela il proprio dramma e sprona Jimmy ("Vedi Jimmy quando sei là fuori sei solo... puoi contare unicamente su te stesso") e Harry disvela il mistero degli scarpini di Robbie Brewer.

Lewis McKenzie, l'intenso attore esordiente, che interpreta Jimmy, prima di iniziare il film non sapeva quasi dare un calcio al pallone e l'imbarazzo calcistico che ci comunica è del tutto reale, per nulla studiato.

I personaggi intorno a Jimmy, come spesso nelle sceneggiature di scuola britannica, hanno tutti uno spessore ma è la figura dell'allenatore, ex-calciatore, Eric (Robert Carlyle) che più sfugge, incapace di raccontare fino in fondo il suo dramma e il cui ritorno a una accettazione positiva del suo ruolo (e del suo destino) risulta po' troppo meccanica.

È un vero peccato perché la sua storia è assimilabile a tante parabole sfortunate di calciatori inglesi e non (da Tony Adams a George Best fino a Diego Armando Maradona) e ci ricorda il volto nascosto della performance sportiva, l'incapacità di convivere con la pressione che comporta e l'impossibilità di gestire il successo.

"La (brutta) commedia all'italiana degli anni '70 e '80 ha prodotto filmetti sul calcio tipo *L'arbitro* (con Lando Buzzanca) e *Paulo Roberto Cotechino, centroavanti di sfondamento* (con Alvaro Vitali), ma il calcio era un puro pretesto per giungere alla solita storiella pseudo erotica con tanto di tette e reggicalze da mettere in mostra. A parte il bellissimo *All'ultimo minuto* (di Pupi Avati, con l'eccezionale Ugo Tognazzi) e il recente *La coppa* (la storia di un gruppo di giovani monaci buddisti pazzi per il football), pochi altri film hanno cercato di raccontare la filosofia che sta dietro a questo gioco". (Marco Lombardi Film). *Jimmy Grimble* ci riesce.

*Jimmy Grimble* ha vinto l'Orso di Cristallo al Festival di Berlino come Miglior Film per Ragazzi, il Primo Premio ai festival internazionali di Antwerp, Poznan e Malmo.



## ITINERARI DIDATTICI

### Il calcio nell'immaginario cinematografico

- Figure del calcio (allenatori e presidenti di società): da *Il presidente del Borgorosso Football Club* a *All'ultimo minuto*
- Figure del calcio (calciatori e arbitri): da *L'arbitro* a *Best*
- Figure del calcio (tifosi): da *Tifosi* a *Ultrà*

### Il calcio nell'immaginario letterario

#### *Alcuni titoli recenti*

- Tim Parks *Questa pazza fede*, Einaudi (la passione per una squadra, il Verona, dell'ironico scrittore inglese)
- Javier Marias *Selvaggi e sentimentali. Parole di calcio* Einaudi (il calcio come metafora della vita, come già per Nabokov e Camus)
- AAVV *Cuentos de futbol*, Mondadori (la passione per il calcio in una antologia di grandi scrittori di lingua spagnola: Eduardo Galeano, Osvaldo Soriano, Mempo Giardinelli, Augusto Roa Bastos, Antonio Skarmeta,...)
- Eduardo Galeano, *Splendori e miserie del gioco del calcio*, Sperling & Kupfer (una lettura del gioco del calcio come espressione della psicologia di un popolo. In America latina osserva Galeano: "Ci sono paesi che non hanno una chiesa, ma non ne esiste uno senza un campo di calcio").
- Jake Arnott *E lui ammazza i poliziotti*, Il Saggiatore (Londra, 1966, alla vigilia della finale dei Mondiali, mentre i tifosi attendono la partita, ladri e balordi non vedono l'ora di arricchirsi a spese dei turisti accorsi in città; la polizia cerca di mantenere l'ordine, ma la vita di tre uomini cambia per sempre...)
- George Best, *Il migliore*, Baldini & Castoldi (l'autobiografia del primo calciatore popstar della storia. La storia amara di un antieroe che non è mai stato capace di convivere con il denaro e la fama. Una vita costellata di oscure storie di sesso, donne e alcol)
- Darwin Pastorin, *Tempi supplementari, partite vinte, partite perse*, Feltrinelli (le riflessioni e le cronache sportive di un giornalista brasiliano. Per chi pensa che i tempi supplementari esistano anche nella vita)

### Adolescenti e discipline sportive nell'immaginario cinematografico

- Adolescenti e boxe (*Girlfight* di Karyn Kusama)
- Adolescenti e basket (*He Got Game* di Spike Lee)
- Adolescenti e nuoto (*Sarà sarà* di Renzo Martinelli)
- Adolescenti e baseball (*Gioco mortale* di Neil Tolkin)

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

Il processo di maturazione di Jimmy (verso il 'rigore' interiore)  
Il gioco del calcio come percorso di formazione della personalità  
La crisi dell'allenatore Eric  
I compagni di scuola di Eric (tra bullismo e solidarietà)  
Raccontare il calcio attraverso lo sguardo del cinema (punti di vista, movimenti di macchina da presa, figure di montaggio)  
Narrare in prima persona (io sono Jimmy: gli occhi, la bocca)  
Il mondo del calcio (sportività, regole, business, geopolitica,...)

## IDEE

### Ricerche sull'immaginario del calcio:

#### – Cinema

Ricordiamo tra i film sul mondo del calcio oltre a quelli già citati nell'analisi della struttura:

*Il presidente del Borgorosso Football Club* (con Alberto Sordi), *Febbre a '90* (dal romanzo di Nick Hornby), *Fuga per la vittoria* (di John Huston), *Italia-Germania 4 a 3*, *My Name is Joe* (di Kenneth Loach), *Al centro dell'area di rigore*, *L'allenatore nel pallone* (con Lino Banfi), *Eccezzziunale...veramente* (con Diego Abatantuono), *Gambe d'oro* (con Totò), *Hooligans*, *Prima del calcio di rigore* (di Wim Wenders dal romanzo di Peter Handke), *Ultrà, Tifosi, Viva San Isidro*, *Il viaggiatore* (Mossafer, di Abbas Kiarostami), *Parigi è sempre Parigi* (di Luciano Emmer).

Sono da segnalare inoltre alcuni titoli recentissimi: *Best* di Mary McGuckian, *Bend It Like Beckham* di Gurinder Chadra, *Mean Machine* di Barry Skolnick, *3-zéros* di Fabien Onteniente, *L'uomo in più* di Paolo Sorrentino e gli asiatici *Shaolin Soccer* (Hong-Kong), *One Leg Kicking* (Singapore), *Goal Club* (Thailandia).

Nel campo del cinema d'animazione bisogna infine citare la serie di culto giapponese *Holly e Benji*, artefice nel proprio paese del vero e proprio lancio del calcio.

#### – Videomusica

*Una vita da mediano* di Luciano Ligabue, il video di 6 minuti *Un colpo in un istante* dei Delta V (ispirato al film *Il presidente del Borgorosso Football Club*), il video francese *Love United*, in bianco e nero, a favore della ricerca sull'AIDS, con i più grandi calciatori d'Europa che cantano.

#### – Fotografia

*AAVV Magnum football*, Phaidon: grandi fotografi raccontano squadre, tifosi, acrobazie. Dai grandi e moderni stadi ai campi infangati dell'Africa e alle spiagge del Brasile.

#### – Pubblicità

Calciatori testimonial: spot Adidas, Nike, Robe di Kappa, latte Granarolo (Baggio),...

#### – Collezionismo

La collezione di figurine dei giocatori (Panini & dintorni).

# LE BICICLETTE DI PECHINO



*Shi qi sui de dan che*  
*Cina, 2001*  
di Xiaoshuai Wang

**Produzione:** Peggy Chiao, Sanping Han, Haiao-ming Hsu per Beijing Film Studio (Pechino), Arc Light Films (Taiwan), Pyramide Productions  
**Sceneggiatura:** Peggy Chiao, Hsiao-ming Hsu, Xiaoshuai Wang  
**Direttore della fotografia:** Jie Liu  
**Montaggio:** Ju-kuan Hsiao  
**Musica:** Feng Wang  
**Interpreti:** Cui Lin (*Guei*), Li Bin (*Jian*), Zhou Xun (*Qin*), Gao Yuanyuan (*Xiao*), Li Shuang (*Da Huan*)  
**Durata:** 103 min.  
**Distribuzione:** 2001 Distribuzione

## SINOPSI

Guei, un ragazzo venuto a Pechino dalla campagna trova un impiego come fattorino presso un'impresa di consegna rapida di posta.. Il contratto prevede il compenso di 10 yuan per ogni viaggio. L'impresa gli fornisce una bicicletta che potrà riscattare una volta raggiunta la somma di 600 yuan. I neoassunti debbono imparare a districarsi per le vie della capitale ma Guei è soddisfatto del proprio lavoro. Vive in uno dei pochi vecchi quartieri che ancora resistono all'avanzata dell'edilizia popolare o, comunque, della cementificazione a oltranza. Ha anche modo di osservare gli strani atteggiamenti di una ragazza che vive in un palazzo moderno prospiciente il quartiere.

Un suo coetaneo, Jiai che frequenta le superiori, ha a sua volta bisogno di una bicicletta per sentirsi alla pari con i suoi compagni e farsi accettare dalla ragazza di cui è innamorato. Il suo bisogno di acquisire uno status symbol (seppure di ordine non primario) come la bicicletta lo spinge a rubare dai risparmi paterni.

L'esperienza di lavoro di Guei non è sempre positiva. Il ragazzo avverte una doppia diversità: quella di campagnolo nei confronti dei cittadini e quella di appartenente alla classe lavoratrice nel momento in cui sta emergendo una nuova classe di manager. La sequenza che si svolge nella sauna è molto significativa in proposito.

Proprio quando Guei sta diventando proprietario del veicolo che usa per lavorare se lo vede rubare. La bicicletta finisce nelle mani di Jiai che l'ha acquistata da una rivendita di biciclette usate senza conoscerne la provenienza.

Guei riesce a rintracciare il mezzo e ne pretende la restituzione. Jiai ovviamente si oppone e non vuole sentire ragioni: lui ha regolarmente pagato e non gli importa che la bicicletta sia stata o meno rubata. Questa situazione fa però scoprire al padre il furto avvenuto in famiglia. Dopo diversi scontri Guei e Jiai finiranno con l'accordarsi per l'uso a turno del mezzo. Ma le cose non si sistemeranno per nessuno dei due.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

*Biciclette di Pechino* fa parte di un progetto di sei film che intendono esplorare i mutamenti che stanno cambiando il volto di tre grandi città: Pechino, Taiwan, Hong Kong. La lettura che ne fa passa attraverso due esistenze apparentemente lontane ma destinate ad incontrarsi. Guei arriva da un villaggio e trova un lavoro non tutelato nella Pechino sempre più nelle mani di un liberismo tanto sfrenato quanto invece il controllo politico resta rigido.

È però il primo aspetto che emerge maggiormente. La città è enorme (e la sua topografia va imparata a memoria per effettuare rapidamente le consegne) ed è sconosciuta per il ragazzo che trova rifugio dalle giornate trascorse in mezzo al traffico convulso in uno dei quartieri che ancora resistono all'avanzata inarrestabile del cemento. È come se Guei cercasse un'oasi che in qualche misura assomigli al paese lontano. Ma anche qui domina la presenza di un palazzo e di una misteriosa ragazza che tutti pensano sia la figlia di una famiglia benestante e si rivela invece come la cameriera (che verrà licenziata per aver usato gli abiti della padrona). Guei attraversa luoghi per lui sconosciuti come la sauna (episodio che marca profondamente le differenze sociali e le origini); le sale di videogiochi gli sono estranee, la bicicletta (come per l'attacchino di *Ladri di biciclette*) è la sua unica e vera preoccupazione. Insieme all'esigenza di mimetizzarsi così come gli consiglia un amico: non deve far capire la sua provenienza contadina.

Jian è un cittadino: va alle superiori, ha un giro di amici, conosce i videogame. Ma la sua famiglia non è sufficientemente ricca per potergli comprare una bicicletta e il possesso di quel (per noi modesto) status symbol diventa per lui un'ossessione. Non verrà neppure preso in considerazione da coetanei e coetanee se privo di quel mezzo di trasporto. Entrambi vivono il condizionamento dell'urbanizzazione. In Cina le differenze di tenore di vita tra città e campagna sono così forti da far avvertire l'inurbamento come un miraggio per i contadini.

Guei, grazie alla bicicletta, non solo può conservarsi il lavoro ma può affermare e confermare la sua presenza in città. Il furto assume così anche il significato della sottrazione del suo diritto a vivere a Pechino. Jian è invece il rappresentante di un mutamento profondo di valori anche tra le classi urbane più disagiate. La tradizione non significa più nulla per lui, pronto a derubare il padre e a rinfacciargli la loro umile condizione senza il timore di mancargli di rispetto. I due ragazzi subiranno la violenza di chi ha superato anche le ultime remore e scatena su di loro un'energia puramente distruttiva.

I segni di un'occidentalizzazione in alcuni settori incontrollata (e quindi non metabolizzabile a livello sociale) percorrono il film con immagini che sottolineano le contraddizioni che questa produce, rendendo impossibile il 'classico' lieto fine.



Da un'intervista al regista Xiaoshuai Wang:

**D.: *Quale relazione intercorre tra "Pechino" e la "bicicletta" nel titolo? Si vuol fare riferimento ai mutamenti di valori sociali e di stili di vita della Cina?***

R.: La bicicletta è sempre stata un'icona rappresentativa di Pechino e, di fatto, della Cina. Per anni è equivalsa al significato di 'mezzo di trasporto' per una famiglia. Quando io ero giovane possedere più di una bicicletta era segno di prosperità e di disponibilità finanziaria. Prima dell'era cosiddetta delle 'porte aperte' la misura del successo di una famiglia erano le cosiddette "Grandi Quattro": un orologio, una macchina per cucire, una radio e una bicicletta. (...) Per quanto la bicicletta abbia perso molto della sua gloria, rimane un importante mezzo di trasporto perché auto e moto non sono ancora nella disponibilità di molti. (...) Nel film Guei conduce una bicicletta. È per lui un'esperienza di crescita e transizione. Jian proviene da una famiglia in cui i genitori non se ne possono ancora permettere l'acquisto che diviene una decisione che va assunta con ponderazione. L'amore di Jian per la bicicletta va al di là dell'esigenza pratica. Il suo desiderio è dettato dall'orgoglio. Questo è un indicatore di cambiamento e di progresso.

**D.: *L'uso che viene fatto dei vecchi quartieri di Pechino nel film è straordinario. Può parlarci delle difficoltà e dei momenti positivi di queste particolari riprese?***

R.: Ci sono sempre meno quartieri tradizionali a Pechino. Inizialmente pensavo di poter girare ovunque ma quando è giunto il momento abbiamo scoperto che le possibilità erano molto limitate. Ogni scelta comportava un problema. Nel corso delle riprese è capitato che l'intera troupe cominciasse le riprese di una scena in un posto e fosse poi costretta a finirle in un altro. Nella scena dell'inseguimento non ci era possibile ripetere le location perché volevo utilizzare una nuova angolazione ogni volta. Abbiamo finito con il disperdere moltissime energie in questo modo. Dovevamo inoltre accordarci con i residenti e le organizzazioni delle strade. Sono uscito da questa esperienza con la convinzione che i quartieri tra-

dizionali di Pechino stanno scomparendo. Sono indeciso se lamentare questa sparizione o se rendermi conto che la gente che li abita ha diritto a migliori condizioni di vita.





## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

### *Una società in rapidissima trasformazione*

La Cina in pochissimi anni, conservando una dirigenza politica di stampo comunista ha contemporaneamente mutato la propria struttura economica al punto di adottare un liberismo tra i più spericolati. Il film affronta questi temi ma, non trattandosi di un saggio sociopolitico, lo fa attraverso le vicende dei suoi protagonisti. Si possono far così osservare.

- a) I mutamenti nei rapporti genitori-figli
- b) Il rapporto città-campagna
- c) Il sorgere di nuove classi sociali

Gli status symbols: quali sono i nostri?  
Che funzione hanno?

I vecchi quartieri delle città: conservare o abbattere?

Le bande giovanili: dai “Ragazzi della via Paal” alle baby gang.

Guei/Jian: cosa li unisce e cosa li distanzia.



## IDEE

Incontro con i rappresentanti dell'Associazione Italia-Cina per approfondire la situazione cinese.

# L'ERA GLACIALE

PERCORSO

• Il fantastico



*Ice age*  
*Stati Uniti, 2002*  
di Chris Wedge

● **Co-regia:** Carlos Saldanha  
● **Produzione:** Lori Forte per Blue Sky Studios, Fox Animation Studios  
● **Sceneggiatura:** Michael Wilson, Michael Berg, Peter Ackerman  
● **Scenografie:** Brian P. McEntee  
● **Supervisore montaggio:** John Carnochan  
● **Musiche:** David Newman  
● **Interpreti/voci ed. originale:** Ray Romano (*Manny*), John Leguizamo (*Sid*), Denis Leary (*Diego*), Goran Visnjic (*Soto*), Jack Black (*Zeke*)  
● **Voci ed. italiana:** Leo Gullotta (*Manny*), Claudio Bisio (*Sid*), Pino Insegno (*Diego*)  
● **Durata:** 81 min.  
● **Distribuzione:** ARCO FILM



## SINOPSI

Alle soglie dell'era glaciale, circa ventimila anni fa, la Terra è un paradiso preistorico popolato di mammiferi grandi e piccoli. Certi di trovarvi salvezza, tutti gli animali cominciano a migrare verso Sud, eccezione fatta per uno schivo mammoth di nome Manfred – Manny per gli amici – e per un bradipo d'insanabile pigrizia, Sid, talmente importuno da venir abbandonato anche dalla propria famiglia. Quando il caso decide l'incontro tra queste due atipiche e incompatibili creature, Manfred tenta in ogni modo di liberarsi dello scocciatore, ma ottiene soltanto di venir coinvolto da Sid nel salvataggio di un neonato. La famiglia del piccolo è stata attaccata da un branco di tigri dai denti a sciabola, e la madre, che è riuscita miracolosamente a metterlo in salvo, lo affida alle loro cure prima di morire. Mentre questo insolito terzetto si avventura nel paesaggio immenso e desolato ricoperto dai ghiacci, alla ricerca della famiglia del piccolo d'uomo, a loro insaputa, uno scoiattolo preistorico di nome Scrat affronta le insidie dell'era glaciale cercando di seppellire una ghianda, la sua unica speranza di sopravvivere.

Nonostante il suo sarcasmo iniziale, Manny aiuta più volte Sid a togliersi dai pasticci e i due diventano complici, uniti di fronte alle necessità della causa comune. Ben presto al loro viaggio si unisce Diego, una delle tigri del branco incaricata di catturare il bambino, che li convince di essere in grado di individuare gli esseri umani molto più rapidamente di loro. Nel corso di un viaggio avventuroso in cui i quattro sfuggiranno alle valanghe, combatteranno per il cibo con un branco di uccelli preistorici, verranno catapultati su montagne russe fatte di canaloni e ponti di ghiaccio, un inatteso legame si svilupperà tra loro. Insospettabilmente, i compagni di viaggio si salderanno in un'amicizia profonda e Diego si troverà in conflitto con il suo piano che prevede un'imboscata. Dovrà decidere se continuare nel suo malvagio intento oppure sfidare i suoi simili ed aiutare la sua nuova 'famiglia' a portare a termine la missione. A vincere sarà lo spirito di squadra e Diego si batterà insieme agli altri contro le tigri per salvare il piccolo, che troverà finalmente l'abbraccio del padre. E mentre il terzetto, ormai indivisibile, si avvia verso lande desolate, Scrat, probabilmente, sta ancora cercando di recuperare la sua ghianda.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

L'Era Glaciale è un cartone animato interamente digitale, realizzato dal regista Chris Wedge, premio Oscar per il cortometraggio d'animazione *Bunny* e mente creativa dei Blue Sky Studios, la risposta della 20<sup>th</sup> Century Fox al duopolio Pixar (Disney)/Dreamworks (S. Spielberg). Ormai la sfida tra le *major* americane sul terreno della produzione di cartoni animati si gioca tutta sulla *computer graphic*. Il successo planetario di film realizzati con questa tecnica, da *Toy Story*, *A Bug's Life*-*Meganimondo*, *Z la formica*, fino ai più recenti *Shrek* e *Monsters & Co.*, ha dimostrato che il digitale ha raggiunto ormai livelli di indubbia spettacolarità riscuotendo il favore di un pubblico di bambini e di adulti. Non si tratta solo dell'altissima qualità degli effetti speciali, ma anche dell'elasticità e della fluidità dei movimenti, della precisione figurativa dei personaggi e della straordinaria tridimensionalità raggiunta da queste immagini. Insomma, la computer grafica è più realistica dei cartoni animati realizzati alla vecchia maniera, restituisce a questi pupazzi tridimensionali una loro vita autonoma e permette agli ideatori di creare veri e propri personaggi a tutto tondo. Come non considerare i protagonisti dell'Era Glaciale veri e propri *characters*, dotati di un'anima e di un preciso profilo psicologico?

Del resto anche l'ambiente non è solo uno sfondo, nel racconto la natura si trasforma in presenza e i sentimenti diventano credibili. Il film tra l'altro è ambientato in paesaggi tipicamente nordamericani, e il commento musicale richiama brani della tradizione etnica dei nativi. Il realismo delle montagne di ghiaccio, e dei paesaggi desolati è stato reso possibile grazie alla sofisticata tecnica del *ray tracing*, una specie di fotografia digitale in grado di simulare la complessità della luce reale, imitandone la matrice di colori e ombre. In questo modo il paesaggio e i personaggi stessi perdono la freddezza e la rigidità di certi cartoon e diventano più emozionanti, invitanti e tangibili.

Senza dubbio la tecnica da sola, se priva di inventiva, resta poca cosa. E lo schermo è popolato da sentimenti, personalità e narrazione più che da grandi effetti speciali. Nonostante dal punto di vista figurativo il disegno sia più semplice e pulito rispetto ai film

Pixar/Dreamworks, alla fine la stilizzazione e l'umorismo dei personaggi vincono sulla tecnologia.

L'avventura di Manny, Sid e Diego, che devono riportare un cucciolo d'uomo alla sua famiglia e lungo la strada diventano amici, sorta di *road movie* ante litteram, non ha in sé nulla di nuovo. In realtà la prima intuizione geniale è quella di ambientare la storia tra i ghiacci preistorici, che forniscono uno spunto originale evitando però di cadere nella trappola degli ormai abusati dinosauri spielberghiani. Per ammissione dello stesso regista "L'era glaciale è un mondo per noi assolutamente alieno, in cui era perciò possibile dar libero sfogo alla nostra immagina-





zione". Ma se la trama è semplice – a tratti ricorda molto da vicino la favola de *Il libro della giungla* con Mowgli-cucciolo d'uomo adottato da una 'famiglia' di animali – l'immaginazione ha dato il meglio di sé nella creazione dei personaggi.

I tre originali protagonisti formano un perfetto esempio di moderna famiglia 'allargata', che riesce a coesistere nonostante le evidenti differenze di 'razza', carattere e abitudini di vita. Manny, il mammoth burbero e sarcastico dal cuore tenero è il leader del gruppo, il vero 'padre adottivo' del piccolo, che cura con insospettabile tenerezza. La sua natura solitaria e scontrosa ha radici nel passato. In una scena visivamente molto bella in cui alcune incisioni rupestri si trasforma-



no per lui in dolorosi ricordi, capiamo che anche Manny una volta aveva una famiglia, sterminata dall'uomo cacciatore, e che in quel bambino vede probabilmente l'immagine del suo cucciolo.

Per Sid invece, bradipo indolente ma dotato di un'irresistibile comicità, il piccolo diventa ben presto una mascotte, un alleato con cui progettare scherzi. Opportunista quanto basta, all'inizio Sid vede in Manny qualcuno in grado di proteggerlo dalle insidie della dura vita tra i ghiacci. Col tempo però tra i due si sviluppa un rapporto simile a quello tra fratelli, fatto di battute e dispetti, ma anche di profonda complicità. E Sid, con la sua goffa andatura e la battuta sempre pronta, è sicuramente il personaggio più riuscito, vuoi per l'originalità dell'animale scelto – è la prima volta di un bradipo sullo schermo – ma soprattutto per la caratterizzazione visiva, due enormi occhi sporgenti e dei dentoni irregolari.

Diego, la tigre dai denti a sciabola, visivamente meno originale degli altri perché ricorda troppo l'estetica Disney de *Il re leone*, rappresenta il pericolo, l'insidia del male e dell'inganno. Anche il suo personaggio nasconde però un lato buono. Il forte spirito di gruppo creatosi tra loro – Manny rischierà addirittura la vita per salvarlo – riesce a redimerlo in un finale che recupera appieno i toni morali della favola.

E la morale del film ci dice che è il gruppo e non l'individuo a vincere su tutto, la natura avversa sotto forma di glaciazione, e su tutti, le prove che i tre devono superare per portare a termine la loro missione. È la tolleranza, in tempi come quelli attuali non nuoce ripeterlo, il collante di ogni società.

C'è un quarto personaggio che lo spettatore difficilmente dimenticherà: è Scrat, incrocio fra un topo e uno scoiattolo, che ritorna nel film a intervalli regolari come una striscia comica indipendente dalla narrazione. Il suo accanimento nel voler seppellire la ghianda e le catastrofiche conseguenze dei suoi gesti, ricordano da vicino le disavventure dello sfortunato Willy Coyote.

Non manca in questo gioiellino dell'animazione digitale, la contaminazione dei generi cinematografici. Oltre ad avere tutte le caratteristiche del film d'avventura, troviamo la commedia, il *bildungsroman*, il dramma e addirittura il musical, nella scena esilarante in cui il quartetto deve combattere contro un branco di "dodi", uccelli preistorici, che per difendere il magro bottino di tre angurie inscenano un balletto sfrenato e coinvolgente.

## ITINERARI DIDATTICI

### L'ambientazione

1. L'era glaciale, verificatasi nel Quaternario, ha portato con sé enormi cambiamenti climatici, primo fra tutti la scomparsa di una grande quantità di animali primitivi, tra cui i mammut. Approfondisci l'argomento delle glaciazioni insieme con i tuoi insegnanti.
2. Analizza il paesaggio dal punto di vista linguistico: si tratta di un semplice sfondo alle avventure dei personaggi o pensi che possa avere una funzione diversa?
3. Pur scegliendo un'epoca lontanissima dalla nostra a livello temporale, il regista si è ispirato per il paesaggio del film agli incontaminati scenari del Nord America e del Canada. Pensi che l'ambientazione del film sia sempre realistica, oppure compaiono luoghi e scene di pura fantasia?

### I Personaggi

1. Descrivi la personalità di Manny, Sid e Diego. Secondo te questi personaggi cambiano e si evolvono nel corso del film? Se sì, a cosa sono dovuti i loro cambiamenti?
2. Ti sembra che i tre animali abbiano caratteristiche umane? Se sì, quali? Spiega perché.
3. Qual è secondo te il ruolo di Scratt nel film? Trovi che il suo personaggio aggiunga qualcosa al racconto? Motiva la tua risposta.
4. Perché le tigri dai denti a sciabola danno la caccia al piccolo d'uomo?
5. Qual è il rapporto che lega i tre animali al neonato? E quale invece il rapporto che li lega tra loro alla fine del film, una volta restituito il piccolo al suo papà?





## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

1. All'inizio del film le tigri parlano di vendetta nei confronti dell'uomo. Anche Manny ha subito nel passato una dolorosa perdita, la sua famiglia è stata infatti sterminata dai cacciatori. Come ha reagito lui a questo episodio e qual è ora il suo atteggiamento nei confronti degli uomini? Rifletti e commenta.
2. *L'era glaciale* è stato realizzato interamente con la tecnica della computer grafica. Quali sono secondo te le differenze tra un cartone animato tradizionale e uno in 3D? Quale tecnica preferisci e perché?
3. Il regista Chris Wedge ha definito il suo film "una commedia sul pericolo". In che forme si manifesta il pericolo per ognuno dei personaggi (Manny, Sid, Diego, Scrut, e il piccolo neonato)? Condividi questa definizione?
4. Uno dei messaggi del film è che "l'unione fa la forza". Solo insieme i tre amici riescono a superare tutti gli ostacoli, a sopravvivere alla terribile glaciazione e a portare in salvo il piccolo. Anche a te è capitato di superare una situazione difficile (a scuola, a casa o con i tuoi amici) grazie all'aiuto e all'appoggio degli altri? Racconta la tua esperienza.



## IDEE

1. Questo film ricorda il libro *Storie di Mowgli* dello scrittore inglese Rudyard Kipling, dove un bambino viene adottato e cresciuto da un gruppo di animali e da cui è stato tratto il celebre cartone animato di Walt Disney *Il libro della giungla* (1967). Dopo aver guardato e analizzato il film con l'aiuto dei tuoi insegnanti mettilo a confronto con *L'era glaciale*.
2. Il film veicola un importante messaggio di tolleranza, poiché tre personaggi molto diversi per razza (un mammut, un bradipo e una tigre), carattere e abitudini di vita, che in natura dovrebbero essere nemici, riescono a formare un gruppo affiatato. Prova ad immaginare tu un'altra storia simile in cui personaggi molto diversi tra loro, ma uniti da una causa comune, formano un'insolita "famiglia".
3. Alla fine del film, Scrut, in uno scenario tropicale, non resiste all'impulso di ficcare la sua ghianda nelle falde di un vulcano provocando terribili conseguenze... Immagina di essere il regista e di dover scrivere il seguito di *L'era glaciale*.

# MOMO ALLA CONQUISTA DEL TEMPO



*Momo alla conquista del tempo*  
*Italia, 2001*  
di Enzo d'Alò

**Produzione:** Cecchi Gori Group e Taurus  
Produktion

**Produttori Esecutivi:** Bruno Altissimi e Claudio  
Saraceni per Video Maura, Michael Shaak per TFC  
Trickompany

**Soggetto:** dal romanzo *Momo* di Michael Ende,  
Longanesi & C.

**Sceneggiatura:** Enzo d'Alò e Umberto Marino

**Montaggio:** Simona Paggi

**Creazione dei personaggi:** Walter Cavazzuti

**Ideazione e supervisione artistica degli**

**ambienti:** Michel Fuzellier

**Musiche:** Gianna Nannini

**Voci:** Erica Necci (*Momo*), Giancarlo Giannini

(*Presidente Signori Grigi*), Diego Abatantuono

(*Mastro Hora*), Sergio Rubini (*Vice Presidente Signori*

*Grigi*), Enrico Brignano (*Francesco*),

Naike Rivelli (*Ilaria*)

**Durata:** 80 min.

**Distribuzione:** 2001 Distribuzione



## SINOPSI

In una piccola e tranquilla cittadina, la vita scorre placidamente: i vecchietti giocano a carte al bar, il parrucchiere chiacchera con i clienti, lo spazzino tiene le strade scrupolosamente pulite, i bambini appena usciti da scuola corrono a giocare. Un pomeriggio come tanti altri, una buffa bambina di nome Momo entra in città. Non si sa da dove arrivi, chi siano i suoi genitori e perché sia capitata proprio lì. La prima persona che incontra è lo spazzino Beppo che la accoglie amichevolmente e la indirizza verso il luogo dove i bimbi vanno a giocare: un vecchio anfiteatro immerso nel verde dei prati. Momo raggiunge quindi i suoi coetanei che stanno giocando sul vecchio monumento – immaginando che sia una nave pirata in balia dei flutti – e fa rapidamente amicizia con il gruppo. A lei si è intanto unita una misteriosa tartaruga di nome Cassiopea. I bambini si prendono cura di Momo, che sembra essere sola al mondo e sotto la struttura dell'anfiteatro allestiscono una piccola stanza adatta alla simpatica ragazzina. Intanto, in paese stanno accadendo strane cose: un esercito di “uomini grigi”, tutti uguali e tutti con un sigaro acceso in bocca, è arrivato a bordo di grigie macchine rumorose e sta prendendo contatti con la cittadinanza. Uno di loro, ad esempio, entra nella bottega del barbiere e inizia a calcolare tutto il tempo che l'uomo “perde” in attività non produttive, come prendersi cura della vecchia mamma, andare a trovare la sua ragazza, chiacchierare con gli amici. Gli propone un accordo: non deve più “perdere tempo” in tutte queste inutili occupazioni, ma deve risparmiarlo mettendolo in una “banca del tempo”, gestita dall'organizzazione degli uomini in grigio.

Uno di questi inquietanti personaggi è arrivato anche da Momo, ma la bambina non cade nei suoi tranelli e lo mette in crisi con una semplice domanda: “c'è qualcuno che ti vuole bene?”. Di fronte alla bambina, l'uomo crolla e confessa i piani degli uomini grigi: quello che li tiene in vita è il sigaro che fumano e il sigaro è fatto con il tempo rubato agli uomini.

Ora la vita di Momo è in pericolo: sembra essere l'unica ad avere un certo potere sugli uomini grigi e la loro potente organizzazione si è già messa sulle sue tracce. Ma Cassiopea, che ha il compito di proteggere la bambina, guida Momo per le strade della città fino al sentiero che la conduce in un'altra dimensione, fuori dallo spazio e dal tempo degli uomini. Seguendo Cassiopea, Momo arriva nel regno di Mastro Hora, il vecchietto che ha il compito di organizzare il flusso del tempo, di dirigerlo e di preoccuparsi che ogni essere umano ne riceva in giuste e regolate quantità. Mentre Momo viene istruita da Mastro Hora, la città e i suoi amici vengono completamente irretiti dagli uomini in grigio: il paese si trasforma in una triste metropoli di ferro e cemento, gli adulti non fanno altro che lavorare a ritmi sempre più serrati, i bambini sono irregimentati in attività frenetiche e “produttive”. Quando Momo fa ritorno alla terra, la situazione è profondamente cambiata: nessuno ha più il tempo per giocare, riposarsi, fare amicizia, chiacchierare. Nemmeno il suo migliore amico Gigi, che ora è diventato una piccola star della televisione. Occorre un piano per sconfiggere i terribili fumatori di tempo.

Mastro Hora decide di correre il rischio: si addormenterà fermando il tempo per un'ora. In questi pochi minuti – in cui gli uomini grigi saranno in difficoltà per la penuria improvvisa di tempo – Momo dovrà penetrare nella loro banca e liberare il tempo che viene conservato sotto forma di petali di fiore. L'impresa è rischiosa, perché i ladri di tempo non hanno perso del tutto il loro potere. Ma Momo accetta, e con l'aiuto di Cassiopea trova il palazzo dove i signori grigi hanno la loro sede.

Servendosi della magia del fiore-ora regalato da Mastro Hora, penetra coraggiosamente nel loro rifugio e libera tutte le ore rubate al tempo degli uomini, che si librano in aria come fiori nel vento.

Gli uomini in grigio se ne vanno in fumo e la città riprende il suo ritmo di sempre. Momo può tornare a riabbracciare i suoi vecchi compagni di giochi, tornati a essere quello che erano: degli amici.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

Tratto dal romanzo omonimo di Michael Ende (autore anche del fortunato romanzo *La storia infinita*), il film di Enzo d'Alò è un raro esempio di cartone animato di produzione italiana: un piccolo film di rara intelligenza e sobrietà visiva. Una storia semplice che però, a un'analisi più approfondita, rivela una ricchezza semantica che raramente si trova in un prodotto rivolto espressamente a un pubblico infantile. Napoletano, classe 1953, Enzo d'Alò è anche l'autore de *La freccia azzurra* (1996) e *La gabbianella e il gatto*, due lungometraggi d'animazione che hanno contrastato il primato USA nel settore del cartone animato.

La storia incomincia in una città immersa nel verde, dove il tempo scorre tranquillo e dove le relazioni tra gli uomini sono improntate alla cordialità, alla gentilezza e all'amicizia. Qui Momo fa la sua apparizione: non sappiamo nulla del suo passato, perché si trova lì, da dove provenga, chi sia.

Sicuramente è dotata di qualità particolari (è accompagnata da una tartaruga, la notte gioca sprigionando scintille luminose) ma nello stesso tempo non sembra avere qualità sovrumane, magiche o eroiche.

Semplicemente è una bambina un po' diversa dagli altri. L'ingresso di Momo nel gruppo dei pari ci rivela molto dello spirito con cui è stato girato il film: gli altri bambini stanno giocando tra le rovine dell'anfiteatro, che nella loro immaginazione è diventato una nave in preda



ai flutti. Le onde si levano alte e mostruose intorno al vascello, i marinai si lanciano istruzioni. Momo viene accettata come una del gruppo nel momento in cui entra a far parte della loro immaginazione e diventa corpo unico con le loro fantasie. Nel gioco infantile Momo assume immediatamente un ruolo – quella della piccola principessa da salvare – e diventa parte integrante di una visione prestabilita da altri. La capacità dei bambini di creare mondi alternativi attraverso il gioco sarà messo in pericolo dall'avvento degli uomini grigi. La messinscena di Enzo d'Alò configura un vero e proprio sistema mitologico – semplice e complesso allo stesso tempo – con la rappresenta-



zione concreta e pregnante di concetti astratti: c'è il Tempo nei panni di un saggio vecchietto, amministratore delle ore degli uomini, il Giorno e la Notte si nascondono sotto le spoglie di un gallo e di una civetta, i singoli momenti di un'esistenza hanno i colori dei fiori, Momo stessa è la piccola e fragile dea intermediaria tra il mondo terreno e quello del sovrannaturale. Nella raffigurazione a suo modo completa – anche se in scala ridotta – di un universo, gli uomini grigi sono divinità malvagie e corrotte sotto cui si cela la trasparente metafora di un capitalismo disumano.

L'analisi della società moderna è condotta sempre tramite il punto di vista dei bambini: una tra le scene rilevanti in questo

senso è la sequenza in cui un uomo grigio tenta di vendere a Momo una bambola che ha tutte le caratteristiche della Barbie, vero e proprio simbolo del modo in cui la società contemporanea intende l'attività del gioco. Bibi-Girl e Bobo-Boy hanno sempre bisogno di "cose" per funzionare. In questo senso l'immaginazione del bambino non serve più. Alla fantasia è stato sostituito il consumo. Di cose, di oggetti, di persone. Così come la produttività e la competizione hanno sostituito i sentimenti.

Realizzato con la tecnica artigianale che caratterizza anche i precedenti lavori dell'autore, *Momo* deve molto del suo fascino alla qualità del disegno (interamente realizzato a mano) e alle scenografie di Michel Fuzellier (ispirate alle opere di Escher, Dalí e Magritte). A livello visivo la contrapposizione fra due concezioni del mondo è risolta in primo luogo col colore (il grigio che spegne i colori sfolgoranti del mondo prima della venuta dei signori col sigaro) e poi col tratto del disegno (i volti degli uomini in grigio hanno le linee spigolose e spezzate se confrontati con le rotondità gentili degli esseri umani).

Protagonisti della storia sono i bambini e i vecchi (nella figura dello spazzino Beppo): le due età della vita escluse dal ciclo di produzione e consumo. Inutili al sistema, sono coloro ai quali è affidata la speranza di un mondo migliore. Quelli che cadono ipnotizzati dalla malia dei signori grigi sono in primo luogo i rappresentanti della generazione di mezzo, quella dei padri e delle madri; figure che peraltro rivestono un'importanza assolutamente marginale nell'economia del racconto. Se Michel Ende riassumeva lo spirito del suo romanzo nella formula "il tempo è la vita e la vita risiede nel cuore", Enzo d'Alò potrebbe benissimo completare la frase: "e la vita risiede nel cuore dei bambini".



## ITINERARI DIDATTICI

### Dentro il film

#### 1) Sul filo della memoria, per ricordare il film...

*Giocchi di mimo e drammatizzazione*

Costruire un grande televisore di cartone con un buco al posto dello schermo. Dotare gli alunni di travestimenti vari e proporre loro di scegliere quali personaggi vogliono interpretare e rimettere in scena piccoli momenti narrati nel film

*La catena di sentimenti emozioni vissuti*

Scrivere su dei cartellini diverse parole legate a sentimenti, emozioni, stati d'animo, vissuti che la visione del film dovrebbe aver suscitato. Far pescare a ogni alunno un cartellino e chiedere di richiamare il momento della narrazione nel quale è stato messo in scena quanto scritto sul foglietto. È possibile proporre anche il disegno o il mimo della parola chiave scritta sul foglietto (in coppia e/o in gruppo) oppure far associare la parola chiave a un fotogramma del film scelto fra una serie fornita. Alcune parole chiave:

*libertà cattiveria stupidità avidità solidarietà complicità aiuto amicizia indifferenza superbia divertimento simpatia solitudine prepotenza violenza allegria unione legame amore attenzione disattenzione incomprensione stupore incredulità vivacità immaginazione fantasia paura terrore intelligenza oppressione reclusione coraggio sottomissione ribellione delusione invenzione.*

#### 2) La dimensione narrativa

*Dal romanzo al film*

Il film *Momo alla conquista del tempo* è tratto dal romanzo *Momo* di Michael Ende. Un confronto, una comparazione fra i due può costituire un interessante esercizio di analisi testuale, soprattutto per quanto riguarda le differenti procedure della narrazione utilizzate. Se sul piano della struttura primordiale di narrazione (la fabula) libro e film si giocano i loro denominatori comuni, ben diverso è il discorso sul piano dell'articolazione diegetica (tutto ciò che ha a che fare con l'universo rappresentato) e dell'articolazione discorsiva (rapporto

fabula-intreccio, voce narrante, punti di vista...). Se alla lettura del romanzo viene affiancata la visione del film si potranno dunque analizzare le procedure di adattamento cinematografico: la sottrazione, l'addizione, la condensazione, l'espansione, la variazione, gli spostamenti.

Il lavoro di comparazione libro-film potrebbe essere efficacemente visualizzato attraverso tabelle di sintesi a doppia entrata.

*Dai fotogrammi a una nuova storia*

Dati alcuni fotogrammi del film (scaricati da internet o ricavati da riviste specializzate), farli ordinare secondo una logica diversa rispetto a quella del racconto fil-





mico e far inventare una nuova storia, far immaginare come continuerebbero le avventure di Momo dopo il the end oppure far inventare un finale nuovo e diverso rispetto a quello proposto dal regista.

#### *Costruire un diatape*

Far disegnare i momenti più importanti della narrazione cinematografica, fotografare i disegni con rullino da diapositive, proiettare le diapositive, decidere i possibili commenti verbali/ e o musicali alle immagini, creare e registrare la colonna sonora e proiettare l'audiovisivo realizzato, magari anche a compagni di altre classi.

### **3) La dimensione iconica: ambienti, oggetti e personaggi**

#### *Gli oggetti del film*

Nel film sono presenti oggetti e forme con alta valenza simbolica: indicarli e cercare di spiegare il significato di ciascuno di essi (gli specchi, le ore-fiore, gli occhiali, l'acqua, i sigari, gli orologi, i giocattoli, le forme circolari, le porte...)

#### *Gli spazi della città nei vari momenti del film*

Rappresentare graficamente gli ambienti in cui è collocata la narrazione (le strade e gli edifici interni ed esterni della città, l'anfiteatro, la banca, lo studio televisivo, l'abitazione di Mastro Hora, ...) e indicarne le caratteristiche nei diversi momenti del film. Individuare tutte le trasformazioni provocate dalle azioni dei Signori grigi, di Momo e di Mastro Hora. Confrontare le modalità di rappresentazione degli ambienti con le opere di Manritte, Dalì e di Escher e con la rappresentazione della città proposta nel film *Metropolis* di F. Lang.

### **4) La dimensione linguistica del film: la tecnica e il linguaggio**

#### *Il cinema d'animazione*

*Momo alla conquista del tempo* è un film d'animazione realizzato con la tecnica del disegno in fase. Potrebbe essere interessante andare alla scoperta di come si produce un film in animazione, quali sono le tecniche utilizzabili (stop motion, decoupage, pixillation, disegno in fase...) e che differenze intercorrono fra l'animazione tradizionale e quella digitale. Per affrontare tali argomenti si consiglia l'utilizzo della videocassetta "Il cinema d'animazione n. 6" prodotta dalla Regione Lombardia all'interno della collana "Arrivano i video"

### **5) la dimensione tematica**

#### *Le tue ora-fiore e il tempo*

Nel film *Momo alla conquista del tempo* le ore sono racchiuse in petali di fiore che Mastro Hora coltiva con amore e passione. Potrebbe essere interessante far disegnare a ciascun alunno due grandi fiori con l'indicazione di scrivere in ogni petalo del primo fiore le ore fiore della propria giornata reale e, nell'altro fiore, le ore fiore così come vorrebbe che fossero, con tutte le attività che vorrebbe poter fare se...

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

### Uno sguardo ai personaggi del film...

- la figura di Momo: non fa incantesimi come Harry Potter, è all'apparenza 'normale', ma ha doti speciali, quali? Come le usa? Per quali motivi?
- la figura di Beppo, lo spazzino: è un adulto un po' speciale e diverso dagli altri, perché? Che cosa colpisce di lui? Che insegnamenti trasmette?
- la figura di Gigi: come appare all'inizio del film? Qual è la sua più grande qualità? Perché poi cambia così profondamente? Quando è veramente felice? Che consiglio gli si potrebbe dargli?
- le figure dei Signori Grigi: perché rubano il tempo agli uomini? Perché li vogliono convincere a vivere una vita solo dedicata al lavoro? Cosa serve per trasformarli?
- la figura di Mastro Hora: è un personaggio molto importante, perché? Cosa insegna a Momo? E agli spettatori del film? Cosa colpisce di lui? Ti ricorda qualche persona che conosci?
- la figura della tartaruga Cassiopea: è un'amica indispensabile per Momo, perché? Cosa vuol fare capire il regista attraverso questo personaggio? Ti piacerebbe avere un'amica così? Perché?

### Dal film... a te... Alcuni spunti di discussione e di riflessione

- Nel rapporto con gli altri, quanto è importante saper ascoltare e saper raccontare? Tu lo fai? Con chi? Racconta
- Il gioco, l'invenzione, l'immaginazione hanno un ruolo importante nella vita delle persone? Perché? Ti piace inventare giochi? Quali? E immaginare storie e avventure? Racconta
- Dare e ricevere amicizia e affetto richiede passione, ma anche tempo e dedizione. Tu sai regalare il tuo tempo agli amici? E loro a te? Per far che cosa?
- Quanto sono importanti l'amicizia, la comprensione e l'aiuto di qualcuno? Perché?
- Quanto può aiutare a superare ostacoli e difficoltà, l'aiuto e la vicinanza degli amici? Ti è mai capitato di aiutare qualcuno o essere aiutato da qualcuno? Racconta
- I bambini protagonisti del film sono più felici quando s'incontrano nell'anfiteatro o nello studio televisivo? Perché? A te dove piacerebbe più stare? E quali giochi/giocattoli fra quelli proposti nel film preferiresti avere?
- Perché a volte gli adulti non riescono a vedere ciò che invece appare chiaro ai bambini?
- Cosa fare quando gli adulti dichiarano di non avere tempo per i giochi e per i rapporti personali?



## IDEE

### **Oltre il film**

#### *Le banche del tempo*

Nel film, i Signori Grigi sottraggono il tempo agli uomini ingannandoli e lo rinchiudono nella loro banca per poterselo fumare, unico modo per sopravvivere. Prendendo spunto da quanto raccontato, si potrebbe proporre agli alunni di creare in classe una speciale 'banca del tempo' molto diversa da quella dei Signori Grigi, una banca dove sia possibile depositare e prelevare ore-fiore per donare o ricevere qualche servizio dagli altri (es. un alunno bravo nel disegno deposita 10 ore-fiore del suo tempo per i compagni che hanno bisogno di aiuto in quel senso e, a sua volta, può prelevare ore-fiore per risolvere problemi di matematica se qualcuno si offerto per quel servizio...)

#### *Due film e due libri a confronto*

Il film *Momo alla conquista del tempo* e il film *La storia infinita* di W. Petersen sono entrambi tratti da due romanzi di Michael Ende e tutti e due trattano il tema della perdita: timore della perdita del tempo per le relazioni sociali nel primo e timore della perdita della fantasia nel secondo. In entrambi i casi inoltre la missione salvifica per evitare un futuro apocalittico e disumanizzato è affidata a due bambini che, con la forza della volontà, la tenacia e il coraggio, sono disposti a tentare l'impossibile pur di salvare gli amici e l'intera umanità. Una lettura comparata dei due libri e una visione dei due film potrebbe offrire interessanti spunti di lavoro tematico.

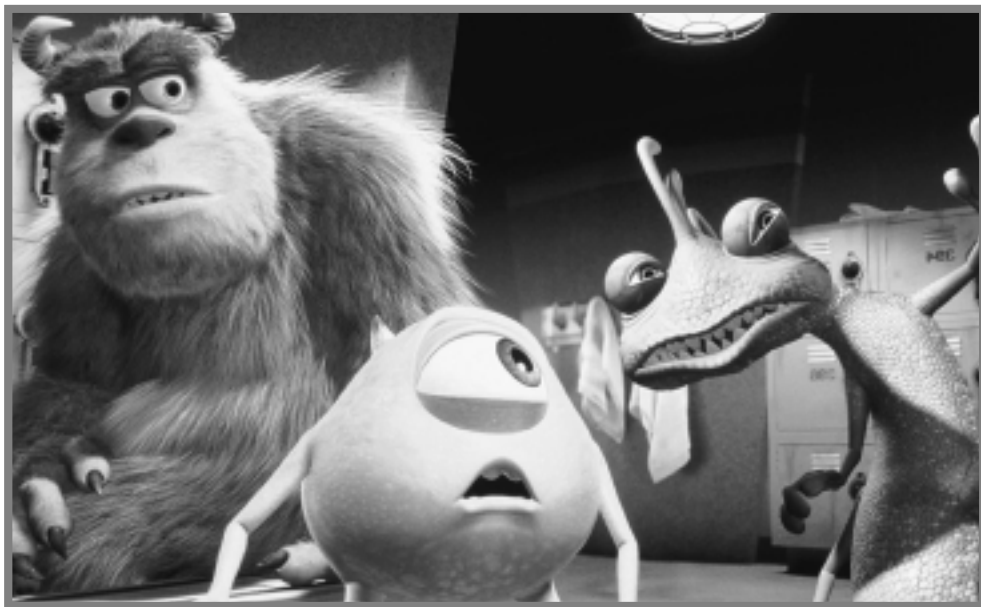
#### *Il cinema d'animazione di Enzo D'Alò*

*La freccia azzurra*, *La gabbianella e il gatto*, *Momo alla conquista del tempo*: tre film d'animazione realizzati con tecniche tradizionali; tre film tratti da soggetti letterari; tre film che si possono iscrivere a pieno titolo nel filone fantasy; tre opportunità di viaggiare nel mondo fantastico e onirico con lievità, ma facendosi anche attraversare da pensieri e domande su temi importanti quali il senso della vita, il significato dell'amicizia, il bisogno di condivisione, la necessità di avere sogni, l'importanza di non essere troppo soli, mai.

#### *Tre film a confronto: Shrek, E.T. l'extraterrestre, Momo*

Tutti e tre raccontano la storia di protagonisti molto caparbi, forti e determinati, disposti a lottare e a fare anche grandi sacrifici per aiutare se stessi e gli altri a vivere meglio. Tutti e tre inoltre presentano la figura di un 'diverso' che aiuta, incita e supporta gli altri nel proprio percorso di crescita. Potrebbe essere interessante vedere, analizzare e confrontare i tre film, mettendo in evidenza somiglianze e differenze in particolare su un piano tematico –contenutistico. La visione dei tre film potrebbe inoltre stimolare una discussione sulla diversità non come limite ed ostacolo, ma come ricchezza e fonte di scambio e crescita.

# MONSTERS & CO



*Monsters, Inc.*  
*Stati Uniti, 2001*  
di Pete Docter

**Regia:** Pete Docter  
**Sceneggiatura:** Dan Gerson, Andrew Stanton  
**Montaggio:** Ken Schretzmann,  
James Austin Stewart  
**Musiche:** Randy Newman  
**Voci:** Tonino Accolla (*Sulley*),  
Adalberto Maria Merli (*Mike*),  
Marina Massironi (*Celia*), Daniele Formica (*Randall*),  
Loretta Goggi (*Roz*)  
**Produzione:** Darla K. Anderson, John Lasseter,  
Andrew Stanton  
**Durata:** 92 min.  
**Distribuzione:** ARCO FILM

Oscar per la Miglior Canzone Originale  
(Randy Newman)



## SINOPSI

In un mondo parallelo al nostro, la “Monsters Inc.” è una fabbrica dello spavento artificiale nella città di Mostropolis. Una scritta domina all'ingresso: “We scare because we care” (“Vi facciamo paura perché vi abbiamo a cuore”). Ogni giorno, mostri bizzarri, assistiti da allenatori come per i campioni sportivi, spalancano una serie di porte di accesso a camerette di bambini dormienti e gettano il terrore. In tal modo le urla dei piccoli malcapitati si trasformano nell'energia che alimenta tutta la città. Ma la produzione è in crisi: i bambini non si spaventano più e i mostri devono fare corsi di aggiornamento. Gli umani sono considerati pericolosi, gravemente “tossici”, per cui i mostri non devono avere contatti con loro. In caso di “contaminazione”, possibile anche solo attraverso un calzino, scatta l'intervento di una squadra speciale, la CDA (Child Detection Agency). Il campione di spaventi è James P. Sullivan, soprannominato Sulley, un bestione dal pelo lungo blu-viola che ha per assistente un simpatico mostriciattolo verde con un solo occhio, Mike Wazowski, fidanzato con la signorina Celia dai capelli viventi a forma di serpente. A invidiare il loro successo c'è Randall Boggs, un lucertolone trasformista e zannuto. Sarà costui a organizzare una terribile vendetta, soprattutto quando una bambina si troverà per caso nella fabbrica, portando il panico tra i mostri. Sulley e Mike, pur di difendere la loro protetta, soprannominata “Boo”, con cui hanno un rapporto d'amicizia contravvenendo a tutte le regole, si difenderanno strenuamente. Finiscono, così, per svelare le trame (e la camera di tortura dei bambini) organizzate dal direttore della Monsters, Henry Waterhouse, in combutta con Randall. Dopo essere stati esiliati sull'Himalaya, i due mostri buoni riescono a tornare per scoprire che le risate dei bambini possono produrre maggiore energia delle urla di paura. Sui titoli di coda si vedono i “ciak” con gli errori “virtuali” di recitazione dei personaggi.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

*“Non facciamo niente senza una ragione precisa.  
Tutto deve avere un senso,  
altrimenti andremmo a filmare la realtà”.*

John Lasseter

Ecco un prodotto innovativo della Pixar Animation Studios, il laboratorio della Disney per l'animazione digitale ovvero il disegno computerizzato in 3D, diretto da John Lasseter (qui, produttore esecutivo, mentre il regista si è formato come suo assistente). Lasseter è un pioniere del settore con i due episodi di *Toy Story* (1995; 1997) e *A Bug's Life – Megamini-mondo* (1998). In queste opere, lo stile di “simulazione” o la tecnica delle immagini di sintesi tendono a prevalere su ogni altra riflessione o analisi, fino al punto da sviluppare quella caratteristica del cinema di computer grafica che è l’“auto-referenzialità”. Ovvero il rimando continuo ad altre opere simili e al tema della stessa tecnica utilizzata. Questo fa sì che il film sia adatto più a studenti del ciclo superiore. Tuttavia, grazie al suo sfondo fiabesco dedicato alle paure, si raccomanda anche al pubblico dei più piccoli.

### La componente tecnologica

Anche in questo caso, come accade per tutti i film “digitali” che utilizzano, cioè, effetti e software informatici in modo da avvicinarsi il più possibile attraverso la tecnica del cartoon al film “live” o all'immagine reale, il dato più evidente è il livello tecnologico raggiunto, uno stato dell'arte più alto rispetto a quello delle opere precedenti. Qui, secondo gli autori, la sfida consisteva nell'animare il pelo di Sulley, “una pelliccia composta da 3 milioni e 200 mila peli che si devono muovere indipendentemente l'uno dall'altro”, e nell'inseguimento finale, con 14 milioni e 500 mila porte tutte diverse che si aprono e si chiudono, realizzato con un lavoro di tre giorni necessari a completare un singolo fotogramma. Il totale delle immagini “renderizzate”, ovvero prodotte dal computer con un programma sofisticato (il nome è “FitZ” e compare sulla console dei comandi per aprire le porte), è di 2.2 milioni (quando *Toy Story* ne aveva “solo” 1.1 milioni). Il programma consente di animare i personaggi indipendentemente dai vestiti e dalla loro peluria. Altri loro software, ricordiamolo, sono stati utilizzati per gli effetti digitali di *Pearl Harbor* (2001), *Il Signore degli Anelli* (2001) e *Harry Potter* (2001), contribuendo così a modificare radicalmente l'estetica del cinema degli ultimi anni.

“Un ulteriore traguardo”, nota Giulietta Fara per il Future Film Festival 2002 di Bologna, “è stato dunque raggiunto dalla Pixar: creare oggetti e personaggi “prensili”, che non stiano semplicemente composti su uno schermo piatto, ma escano a tutto tondo davanti agli occhi e ai polpastrelli increduli degli spettatori. I tentacoli di Celia ci accarezzano i capelli, il pelo di Sulley ci solletica il naso, e il turbinio di azioni e gag non ci lascia mai; sicuramente siamo di fronte a un nuovo traguardo per la *computer animation*, nel segno di un digitale coloratissimo e caramelloso, da far invidia persino alle migliori gelatine della nonna”.

Colori, movimenti, “realismo” per le creature più strane e le scene impossibili: questo è lo scenario d'immaginazione sfrenata che caratterizza i film di animazione digitale. Il doppiaggio originale con le voci di attori famosi americani (il possente John Goodman per Sulley, l'agile comico logorroico Billy Crystal per Mike, la voce stridula di Steve Buscemi per l'in-

quietante Randall e la vezzosa Jennifer Tilly per Celia dai capelli a piovra), nonché alcune caratteristiche morfologiche di somiglianza con gli stessi, contribuiscono poi ad aggiungere quella verosimiglianza necessaria per sorprendere bambini e adulti. A ciò si affianchi il modellamento delle creature irreali su comportamenti o abitudini delle persone reali: per esempio, la scena del sushi-bar gioca sulla parodia di mode americane, come i locali di cucina giapponese.

È importante sottolineare il tema della simulazione, dal momento che il film inizia proprio con una scena “finta”, “doppia”, metacinematografica. La prima inquadratura è su una fila di pupazzi di peluche allineati su una mensola: in una

cameretta con lettino si “prova” a terrorizzare un bambino (che peraltro assomiglia molto all’Andy di *Toy Story*), mentre in cabina di regia il direttore della fabbrica esamina i risultati. La prova fallisce perché il mostro commette l’errore fatale di non chiudere la porta dietro di sé. C’è anche una scena in cui si cita chiaramente la “realtà virtuale”. “Abbondano, poi, le marche di riconoscimento tipiche dei videogame: la competizione tra i mostri per collezionare le urla dei bambini viene visualizzata per mezzo di un’interfaccia su schermo dall’estetica tipicamente videoludica (con tanto di barre di energia, punteggi e schedine dei personaggi). Anche il climax finale, che vede Mike & Sulley impegnati a salvare Boo dalla grinfia di Randall, rimanda alla meccanica dei videogiochi a piattaforme, alla Super Mario, per intendersi. Si noti che questa sequenza rimanda a quella analoga di *Toy Story 2* ambientata all’interno dell’aeroporto, tra rulli e valigie. Il cinema della Pixar è un cinema-ottovolante, vorticoso e rutilante, che toglie il fiato. Il cinema come giro sulle montagne russe. Il cinema-video-gioco” (Matteo Bittanti, “Cineforum”). A dimostrazione, peraltro, della grande manipolabilità dell’immagine, caratteristica primaria del cinema digitale.

Sulla stessa linea, un altro elemento interessante sta nel carattere intergenerazionale del film, rivolto com’è sia al pubblico infantile e adolescenziale sia a quello adulto. Per tutti può valere il gioco delle citazioni che dà un sapore di “già visto” e insieme di “scoperta”. Nota l’esperto di animazione Marcello Garofalo: “Si parte con un omaggio alla “titolistica” animata dei Sixties con tanto di partitura jazzata, si rievoca con ironia il *ralenti* degli eroi di *Armageddon* e si arriva a dedicare un sushi-bar di mostri a Ray Harryhausen”, il pioniere degli effetti speciali solo meccanici (modellini, macchine, plastici, trasparenti, ecc.), con opere come *Gli argonauti* (1963), *Un milione di anni fa* (1966) o *Scontro di Titani* (1981). Analogamente, la scena finale con l’inseguimento velocissimo tra le porte sospese nel vuoto fa pensare ad altre scene della saga di Indiana Jones, così come la buffa coppia composta da Sulley e Mike è simile a Stanlio e Ollio.



## La componente linguistica

D'altra parte, il tema dell'auto-referenzialità ludica, della citazione continua, è già presente in un altro film della Pixar, *Toy Story 2*. Serve a strizzare l'occhio per gli adulti-cinefili che vogliono giocare con la memoria come a rendere più familiare la storia per i più piccoli, ormai abituati alle situazioni dei videogame come alla visione ripetuta degli stessi film, e, forse, incapaci di emozionarsi veramente. Su tale direzione il film assomiglia a un enorme archivio di film, a un "database". "Quasi ogni fotogramma contiene un link ipertestuale", puntualizza ancora Bittanti, rintracciando tra i molti film citati sia quelli prodotti dalla Pixar sia altri. "L'ingresso in slow-motion dei mostri nella fabbrica – la cui sala d'ingresso è identica a quella di *Men in Black* – riprende una celebre scena di *Uomini Veri* (1983), a sua volta citata da *Armageddon* (1998), nel cui cast figurava peraltro Steve Buscemi, la voce di Randall. E c'è persino una citazione trasversale a *Fargo* (1996). Corsi e ricorsi: nella scena d'apertura, la radiosveglia trasmette la stessa frase di *Ricomincio da capo*, il film del 1993 interpretato da un grande Bill Murray. L'allenatore di Sulley è modellato su quello di Sylvester Stallone in *Rocky* (1978)". E così via.

Inoltre, secondo i "Cahiers du Cinéma", in Monstropolis ci sarebbe un ricalco di Hollywood costretta a nutrirsi delle paure e delle emozioni dei bambini-spettatori per poter sopravvivere (attraverso la porta-schermo). Una sorta di metafora del funzionamento globale del cinema, con i mostri-attori (a cui il direttore della fabbrica spiega le tecniche di interpretazione del terrore con dialoghi degni di Lee Strasberg) costretti prima alla monocultura delle urla e poi indirizzati alla "riconversione" dell'industria stessa con la risata, in una nuova alleanza tra spettatore e personaggio.

A un altro livello di lettura, lo scenario e l'immaginario di riferimento sembrano rimandare a qualcosa di più ampio, legato all'economia reale: l'industria dei giochi elettronici in rapporto al cinema. Come nota acutamente sempre Bittanti, nella feroce lotta in corso per l'

animazione hollywoodiana (con i giapponesi sempre in guardia), ora è la Pixar a vincere con il suo "marchio di fabbrica". Essa "propone da sempre un cinema che emula e simula il gioco pur restando, prima di tutto, cinema". A colpire infatti l'immaginazione degli spettatori più che la simulazione della realtà, come avviene nei videogame o in film come *Final Fantasy*, è il volto "umano" e rassicurante dell'animazione. Come si vede già nella cara e vecchia Disney, di cui la Pixar è ormai una divisione. Il film dunque non rientra nel genere fantascientifico dei film virtuali quanto in un rinnovamento tecnologico del cartoon. In tal senso, gli animatori della Pixar hanno voluto privilegiare la





componente narrativa, la messa in scena dei sentimenti e degli affetti, come nel cinema convenzionale. Nelle ultime immagini, infatti, il gigantesco pupazzo digitale, Sulley, sembra perdere la propria identità virtuale per stringere amorevolmente, in un empito tutto umano, Boo, intesa come il simbolo di ogni bambino offeso.

Ma qui emerge l'altro tema problematico del film: la trasformazione e il ribaltamento delle paure ancestrali e "pedagogiche".

### **La componente simbolica**

Se è vero infatti che i mostri della Pixar non sono qui per spaventare, ma per stupire, è altrettanto vero che il film intende riproporre ai bambini di oggi temi delle favole antiche. Certo, dopo l'Orco di Pollicino, la Strega di Hänsel e Gretel o l'Omino di Collodi, i personaggi paurosi dei bambini hanno mutato figura e significato. E così è avvenuto per le loro funzioni nella crescita del bambino, se si guarda alla nuova letteratura per l'infanzia e ai suoi autori (Roald Dahl, Philippe Corentin, Bianca Pitzorno).

"Oggi il Mostro dell'Altrove ha lasciato il posto a uno ben più temibile: il Mostro del Condominio, che è ovunque", osserva Antonio Faeti, docente di Grammatiche della fantasia all'Accademia di Belle Arti di Bologna. "I piccoli lettori hanno capito che il nemico è tra loro e, siccome sono degli esploratori, vogliono vedere com'è fatto". In tal senso la Boo del film, la bambina che vive tra i mostri senza provare turbamenti, può essere vista come il campione dei nuovi lettori che diventano amici dei mostriciattoli, dei "vampiretti" come di E.T., ovvero dei "diversi".

Mostri che sono simili agli stessi bambini, con problemi psicologici, identità in crisi, come lo spassoso lupetto orfano francese di Grégoire Solotareff, Lulù, che non riesce a spaventare neanche un coniglio. La paura peggiore può annidarsi nelle sembianze di una madre, quella di Lyra, protagonista de "La bussola d'oro" di Philip Pullman. "Fa tanta paura perché incarna ciò che più spaventa i bambini d'oggi: l'indifferenza", commenta la scrittrice Bianca Pitzorno ("Specchio" de "La Stampa").

C'è poi un rovesciamento dei ruoli di cui qualche psicologo ha rilevato il rischio per la crescita. Se i mostri delle favole diventano buoni (come avviene nel finale, sulla scorta di Sulley e Mike), allora i bambini non vivranno più le paure immaginarie come una tappa necessaria della loro maturazione per poter esorcizzare quelle reali. D'altra parte le nuove paure incarnate dai libri non trovano riscontro nel film: i mostri, infatti, finiranno per scoprire che la loro energia vitale può derivare dalla gioia e dal riso dei bambini. L'eccesso di fantasia di questa produzione può dunque avere un risvolto antipedagogico, addirittura dannoso per i più piccoli?



A uno sguardo più “maturo”, il film rivela allusioni socio-politiche inedite per un film d'animazione destinato ai bambini. La fabbrica dei mostri è, sì, legata a un'immagine Anni 60, con la catena di montaggio, i lavoratori-modello e i capetti arroganti, ma nel disegno complessivo lascia intravedere un significato più ampio e attuale. Precisa Mariuccia Ciotta: “Certo, hanno tentacoli blu, enormi teste color smeraldo, occhi da Polifemo, oppure strisciano, stridono, saltano” sono operai-mostri, destinati a estrarre il massimo profitto dallo sfruttamento di materie prime rubate a un paese altro, aggredito, spaventato e rapinato. Il film racconta per metafora il saccheggio globalizzato del primo mondo, che ruba l'energia e le urla di paura dei bambini. Una favola sui veri mostri” (“Alias”). E Antonio Monda conferma: “*Monsters & Co* dimostra ancora una volta che l'attuale cinema d'animazione americano è spesso superiore per intelligenza, coraggio e inventiva a quello realizzato con attori in carne e ossa: questa ennesima rappresentazione di un capitalismo senza scrupoli riesce a essere leggera e raggelante, come la spiritosa riflessione proposta sull'idea di diversità”.

## ITINERARI DIDATTICI

### Livello elementare

- Giocare a identificare citazioni di personaggi, oggetti, situazioni e ambientazioni di altri film per abituarsi a leggere e smontare il cinema nelle sue componenti linguistiche di base (sceneggiatura, regia, ripresa, montaggio, sonorizzazione, ecc.).

### Livello superiore

- Le paure nella letteratura per l'infanzia di ieri e di oggi: differenze, ribaltamento dei ruoli, nuove paure quotidiane.
- Lettura metaforica del film sul tema del lavoro in fabbrica e delle sue trasformazioni storiche (dalla catena di montaggio ai sistemi gerarchizzati, dalla competizione agli obiettivi condivisi, fino all'economia solidale), sul rapporto tra Nord e Sud del mondo, sui problemi legati alla globalizzazione. Riferimento a classici come *Metropolis* (1927) di Fritz Lang e *Tempi moderni* (1936) di Charlie Chaplin.





## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

### Livello elementare

- L'accettazione degli umani da parte dei mostri e, viceversa, il fatto che il mostro diventi buono possono prepararci all'accoglienza di ogni soggetto considerato diverso?
- La lotta del Bene contro il Male.
- L'amicizia e il sostegno tra Sulley e Mike

### Livello superiore

- Nell'evoluzione del cartoon a 3D rispetto al lungometraggio bidimensionale, ci sono limiti tematici e narrativi alla tecnica digitale? Ovvero: è meglio un mondo reale perfettamente simulato (come nei videogame) oppure un universo fantastico umanizzato (come nelle fiabe)? Riferimenti ad altri film recenti.

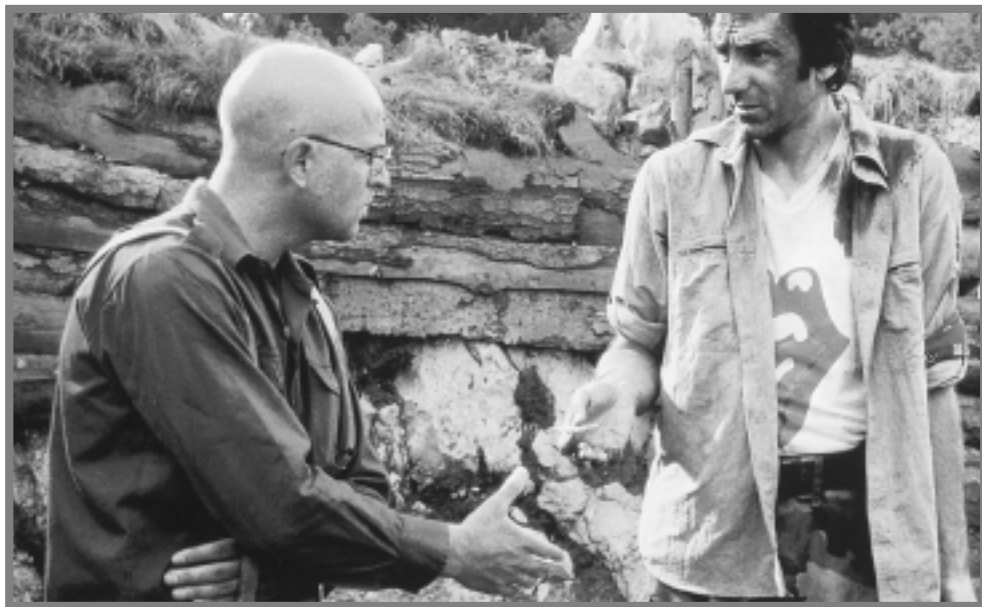
## IDEE

- Far incontrare genitori e insegnanti per comprendere meglio il ruolo delle paure immaginarie nella crescita dei più piccoli. Discutere del valore pedagogico di questo film.
- Vantaggi e rischi di un'opera intergenerazionale con diversi livelli di lettura: dai limiti dello sviluppo narrativo all'ambiguità tematica, dalle tante metafore al metacinema nell'animazione.

## BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., "Generazione Pixar, "Il Manifesto-Alias", n. 11, 16 marzo 2002
- Matteo Bittanti, "Apri gli occhi, chiudi la porta", "Cineforum", n. 414, maggio 2002
- Oscar Cosulich, "L'Espresso", 21 marzo 2002
- Giulietta Fara, "Pixar Animation Studios" in AA.VV., *Future Film Festival. Le nuove tecnologie del cinema d'animazione*, Adnkronos Libri, Roma, 2002
- Marcello Garofalo, *Monsters & Co.*, "Segnocinema", n. 115, maggio-giugno 2002
- Interviste a Pete Docter e John Lasseter, "Studio Magazine", n. 176, mars 2002
- Antonio Monda, "Cartoni molto animati", "La Rivista dei Libri", n. 5, maggio 2002
- Luca Raffaelli, *Le anime disegnatte. Il pensiero nei cartoon*, Castelvevchi, Roma, 1994
- "Ragazzo Selvaggio", n. 33, maggio-giugno 2002
- Charles Tesson, "Ce cri derrière la porte", "Cahiers du cinéma", n. 566, mars 2002
- Giulia Zonca, Chicca Gagliardo, "Non aprite quell'armadio", "Specchio" de "La Stampa", n. 316, 9 marzo 2002

NO MAN'S  
LAND  
TERRA DI NESSUNO



*No man's land*

*Belgio / Bosnia-Herzegovina*

*Francia / Italia / Slovenia*

*Gran Bretagna, 2001*

di Alessandro Leone

**Regia, soggetto e sceneggiatura:** Danis Tanovic

**Montaggio:** Francesca Calvelli

**Musiche:** Danis Tanovic

**Fotografia:** Walther Vanden Ende

**Interpreti:** Branko Djuric (*Ciki*), Rene Bitorajac (*Nino*), Filip Sovagovic (*Cera*), Georges Siatidis (*sergente Marchand*), Katrin Cartlidge (*Jane Livingstone*)

**Produzione:** Frédérique Dumas-Zajdela, Marc Baschet, Cedomir Kolar

**Durata:** 98 min.

**Distribuzione:** Zenith



## SINOPSI

1993. Conflitto serbo-bosniaco. Una pattuglia bosniaca, dopo aver perso l'orientamento durante la notte, viene attaccata da una postazione serba alle prime luci dell'alba. Sopravvive solo Ciki, che ripara nella cosiddetta "terra di nessuno", una trincea situata tra le due linee nemiche.

Allo scopo di perlustrare la zona, sopraggiunge Nino, un serbo. Nel frattempo, Cera, un bosniaco ritenuto morto viene posizionato, come esca, sopra una mina, pronta ad esplodere nel momento in cui il corpo stesso verrà rimosso. Ciki e Nino rimangono soli nella trincea. Divisi dall'appartenenza ad opposti schieramenti, cercano dapprima di sopraffarsi reciprocamente; in seguito decidono di sospendere momentaneamente le ostilità per provare ad attirare l'attenzione dei reciproci schieramenti, con la speranza di uscire da una situazione paradossale, che diviene drammatica quando Ciki si rende conto che il compagno serbo, posizionato sulla mina, è vivo e non può muoversi senza innescare l'ordigno.

Interviene una pattuglia francese dell'UNPROFOR. Il sergente Marchand si attiva per risolvere la situazione, ma la lenta e ottusa burocrazia dell'alto comando inglese rallenta le operazioni. Contemporaneamente il caso diventa di dominio pubblico dopo l'arrivo di una troupe televisiva, pronta a spettacolarizzare la vicenda.

Un artificiere tedesco, sopraggiunto nella trincea, è costretto a constatare l'impossibilità di liberare l'uomo, mentre le scaramucce tra Nino e Ciko assumono sempre più i caratteri di una guerra privata, che porterà alla morte di entrambi.

Nel finale amaro e beffardo, il comandante inglese, sopraggiunto in elicottero, esamina la situazione, comunica ai giornalisti la falsa notizia del disinnescamento della mina, mentre la verità ci consegna l'immagine finale di Cera disteso supino, solo in mezzo alla trincea ormai deserta.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

Ogni guerra è profondamente ingiusta.

Il cinema l'ha raccontato infinite volte, spostandosi nel tempo e nello spazio, dalle guerre mondiali fino alle piccole guerre combattute magari tra le mura di casa, aderendo progressivamente a criteri di narrazione che trasformavano l'avventura in battaglia, nell'avventura dell'uomo umiliato dall'obbligo della battaglia: da *Apocalypse Now* a *La sottile linea rossa*, il cinema di guerra ha coinciso spesso con il racconto di un viaggio introspettivo di ricerca.

Altra tendenza, tesa ancora una volta a confermare l'assunto iniziale, è il taglio ironico, spesso cinico, con cui alcuni autori hanno tentato di descrivere un orrore a volte definito "non raffigurabile". L'invito alla risata amara, a denti stretti, non per sogghignare, ma per maledire una realtà che ci illudeva potesse essere benevola, ma che si è poi manifestata tragica.

Così ogni guerra rimane profondamente ingiusta, ci ricorda il cinema che rifugge dalle rappresentazioni televisive ormai prive di forza (fosse anche e solo perché arrivano dirette in casa, dove abbiamo imparato a seppellire sotto il tappeto dell'indifferenza tutto ciò che giudichiamo indesiderato). Così in meno di un anno abbiamo scoperto Kandahar, la Somalia e (riscoperto) la ex Jugoslavia, quando credevamo di averne digerito tutti i conflitti.

*No man's land*, fresco vincitore dell'Oscar, ma già premiato a Cannes 2001 per la miglior sceneggiatura, ci molesta proprio con l'arma dell'ironia, inscenando una situazione paradossale che volge progressivamente in tragedia. Il bosniaco Tanovic, alla sua opera prima, già documentarista, cresciuto nel pieno della dissoluzione jugoslava, scrive e gira un film che non vuole spiegare i motivi della catastrofe che ha colpito il suo paese (pensiamo alla distanza con un altro grande film slavo, *Prima della pioggia* di Manchevski, dove l'autore cercava le ragioni dell'odio restringendo l'obiettivo su due famiglie in conflitto, una macedone l'altra albanese, per poi allargare il significato del racconto a tutta la Jugoslavia). Tanto è vero che mancano del tutto indicazioni geografiche, al contrario di quel che fece Paskaljevic ne *La Polveriera*, scegliendo Belgrado come scenario. L'intento di Tanovic pare invece essere un altro: affermare che un serbo e un bosniaco in guerra, infilati in una trincea uno di fronte all'altro, diventano simbolo dell'incapacità dell'uomo di uscire da una spirale di violenza, incastrati da un odio di cui difficilmente saprebbero spiegare le ragioni. Potrebbero essere un israeliano e un palestinese, un indiano e un pakistano, e mi fermo qui (l'elenco potrebbe essere paurosamente lungo).

Il teatro è una trincea, terra di nessuno recintata, dove i due personaggi si muovono come se la loro stessa esistenza potesse incarnare le ragioni dei popoli che rappresentano. Parole e gesti si raccordano in tal senso, soprattutto nella ricerca di un'arma che possa sottomettere l'avversario, il vicino di casa diverso e nemico. Salvo poi scoprire di aver amato la stessa donna a Banja Luka, geniale inserto nella sceneggiatura che permette al regista di avvicinare i due soldati, mettendone in risalto le similitudini, a delineare due uomini spinti alla bestialità dall'istinto di sopravvivenza.

Nonostante un canovaccio di partenza piuttosto semplice, il lavoro attento di scrittura, ha permesso a Tanovic di avvincere lo spettatore, alternando momenti esilaranti, a tratti grotteschi, ad altri di più cruda realtà: lo sventolare in mutande i propri abiti per richiamare l'attenzione dei rispettivi schieramenti, contro la brutalità dei tentativi di sopraffazione; il generale Onu impegnato a trastullarsi con la segretaria e poco interessato alla vicenda, fino



a quando non diventa dominio dei media, contro l'evidente incapacità dell'artificiere di disinnescare la bomba sotto il corpo di Cera. Una dialettica che, oltre a dettare il ritmo al racconto, crea evidenti slittamenti di significato: la percezione del paradosso è smentita dal senso tragico del reale e viceversa, creando associazioni concettuali capaci di rendere l'assurdità del conflitto.

Proprio la presenza di Cera, uomo-dinamite, incarna il senso intero del film: supino sull'ordigno, dapprima creduto morto, si risveglia solo per assistere alla propria fine, dopo essere stato oggetto comico per lo spettatore (costretto a farsela sotto crea involontariamente una gag), dopo averci intenerito con il desiderio di rivedere anche solo in foto la propria moglie. Cera diviene il perno attorno a cui ruotano Nino, Ciki, la pattuglia francese Onu e la troupe televisiva accorsa. Cera spinge all'azione e invita lo spettatore a dare senso alla visione, nella speranza di una risoluzione positiva, che puntualmente non arriva. Ciki e Nino finiscono per essere causa delle rispettive morti violente, mentre Cera viene salvato dall'artificiere solo nella messa in scena data in pasto alla televisione. Gratificato lo spettatore televisivo e la troupe a caccia di uno spettacolo appetibile, Tanovic uccide lo spettatore cinematografico violentato con l'immagine finale di Cera abbandonato a se stesso in mezzo alla trincea. Siamo al tramonto; la macchina da presa si riempie del corpo dello sventurato e piano si allontana in verticale, a piombo, dal corpo stesso che diventa sempre più piccolo. Ciò che la diretta ancora una volta non ha potuto mostrare, è ciò che comunque non vorrebbe mostrare: la visione ingrata di uno spettacolo che prometteva di intrattenere come una commedia, per poi tradire con la verità di una tragedia.



## ITINERARI DIDATTICI

### **Il cinema e il conflitto jugoslavo negli anni '90**

- *Prima della pioggia* di Milcho Manchevski (1994)
- *Underground* di Emir Kusturica (1995)
- *La polveriera* di Goran Paskaljevic (1998)
- *Beautiful people* di Jasmin Didzar (1999)

## **ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE**

### **1.**

- Umanità e bestialità: la guerra imbruttisce gli uomini
- L'uomo come macchina da guerra
- Il valore della solidarietà nei rapporti umani
- La tolleranza impossibile nel conflitto interetnico

### **2.**

- L'Onu e la guerra nell'ex Jugoslavia
- Il ruolo dei contingenti di pace

### **3.**

- Guerra e media
- Il racconto della guerra attraverso la televisione
- Rapporto tra finzione e realtà nel prodotto confezionato dai media

## **IDEE**

### **1. Il cinema racconta la guerra.**

Altri film, altre guerre: un secolo di conflitti attraverso il cinematografo. Approfondimenti attraverso la visione di film e documentari.

### **2. Storia della Jugoslavia.**

Ricostruzione degli eventi che dal secondo dopo guerra hanno portato il paese al disfacimento. Analisi delle ragioni di un odio devastante.

### **3. I conflitti interetnici.**

Identificazione ed analisi dei motivi che ancora oggi dividono popolazioni confinanti: dall'odio razziale, all'intolleranza religiosa.

## PERCORSO

• Frammenti di storie italiane

vedi Catalogo 2001/2002

# NON È GIUSTO



**Produzione:** Megaris-Mikado

**Soggetto:** Antonietta De Lillo

**Sceneggiatura:** Mattia Betti, Antonietta De Lillo

**Montaggio:** Giogì Franchini

**Direttore della fotografia:** Cesare Accetta

**Musica:** Antonio Fresa

**Interpreti:** Maddalena Polistina (*Sofia*),  
Daniele Prodòmo (*Valerio*), Valerio Binasco (*Matteo*),  
Antonio Manzini (*Giacomo*), Lucia Ragni (*nonna*),  
Monica Nappo (*Graziella*), Antonella Stefanucci  
(*Paola*), Rosa Di Brigida (*Cinzia*), Nadia Carlomagno  
(*Stella*)

**Durata:** 100 min.

**Distribuzione:** 2001 Distribuzione

*Non è giusto*

*Italia, 2001*

di Antonietta De Lillo

## SINOPSI

Valerio, 12 anni, torna a Napoli per raggiungere suo padre Matteo, responsabile della programmazione di videogiochi, per trascorrere con lui le vacanze. L'uomo, che vive solo da quando si è separato dalla moglie, sta per prendere le ferie per poi partire con il figlio per un viaggio che si preannuncia emozionante. Sofia, 11 anni, si sveglia nell'appartamento-studio di suo padre Giacomo (avvocato per cause di separazione) e poi va a fare la spesa. È in un negozio che incontra Valerio, a sua volta incaricato degli acquisti dopo che l'auto paterna si è messa a fumare. Il tempo di pretendere il primo posto nella fila e i due vanno ognuno per la propria strada. Valerio viene 'affidato' dal padre al cugino Federico mentre lui si reca al lavoro. Il ragazzo non è entusiasta dell'idea ma deve accettare. In spiaggia incontra di nuovo Sofia con cui fa amicizia. I due fanno amicizia ma si separano a sera perché Valerio deve partire il giorno dopo per l'Africa, come programmato con il padre.

Ma il giorno dopo si va ancora al mare perché il padre deve andare in ufficio e solo nel pomeriggio prenoterà i biglietti per la partenza. Valerio però non se la sente di andare a farsi prendere in giro perché non è partito. Si nasconde così sull'auto e sente il dialogo tra Matteo e la sua compagna: viene così a sapere che l'uomo è senza soldi e dovrebbe chiedere un prestito alla ditta per poterlo portare in vacanza. Valerio torna alla spiaggia per la gioia di Sofia che lo presenta al padre. Il quale ha un figlio più grande, Armando, nato da un'altra relazione. Le due madri (di Armando e di Sofia) chiamano per dare ordini o per sentire i figli mentre Valerio ha appena finito di raccontare della propria vita in Svezia con la madre, napoletana. Sofia lo invita a cena a casa sua con Matteo. Così i due padri (entrambi divorziati) hanno modo di conoscersi e di ipotizzare anche una breve vacanza in campeggio insieme.

Il giorno dopo i due ragazzi sono di nuovo in giro insieme. Decidono di raggiungere un posto che a Sofia hanno detto essere molto bello. Si fanno dare un passaggio da due spinellati dopo averne rifiutati numerosi altri da presunti 'stupratori'. Raggiungono così un parco divertimenti che è però chiuso. Dopo vanno dalla nonna paterna e incontrano Graziella, una ragazza-madre 'amica' del padre di Sofia. Di lì a poco Sofia sente un colloquio tra Graziella e Giacomo. È lui il padre del bambino e la giovane pretende che riconosca la paternità. Dopo cena Valerio sta confidando a Sofia i progetti di sua madre sul suo futuro quando i due vengono inaffiati dai padri che, un po' ubriachi, propongono un giro in barca. Al rientro arriva la madre di Federico che insulta il cognato. Non tocca migliore sorte a Giacomo al suo ritorno a casa con Sofia. Trova infatti la madre di Armando che lo insulta perché Graziella ha portato dei gatti in casa della nonna provocando al ragazzo una crisi di asma allergica. Dopo un colloquio con sua madre Giacomo decide di recarsi a Procida da Adele, la mamma di Sofia. Anche la partenza per l'Africa sembra ormai possibile ma a Valerio non interessa più. Tanto che lascia la casa di suo padre. Intanto Giacomo sembra essersi riconciliato con Adele ma è solo una tregua che dura lo spazio di una notte. Al mattino una telefonata di sua madre costringe Giacomo a fare rientro a Napoli. Sofia resta con la mamma. Ma l'attende una sorpresa: arriva Valerio. Al quale racconta della prossima separazione di Giacomo e Adele e della sua incertezza sul futuro. Matteo ha scoperto dov'è sta per tornare a riprenderlo. Sofia e Valerio lo attendono al porto. Nel momento in cui la nave attracca liberano un pesce appena pescato.



«Alla fine tutto si riduce a una richiesta o a un'offerta di attenzione. L'attenzione di cui hai bisogno e l'attenzione che dai, l'attenzione che cerchi di ottenere con la tenerezza o di strappare con la prepotenza. L'attenzione che regali o che compri, che vendi, che baratti. Possiamo chiamarla in altri modi a seconda delle sue qualità specifiche, chiamarla amore o amicizia o ammirazione o interesse o curiosità o devozione o passione o mania o voglia o quello che ti pare. Ma alla fine se riduci tutto ai termini essenziali, è solo una richiesta o un'offerta di attenzione». (Andrea De Carlo, *Pura vita*, Mondadori, 2001)



Antonietta De Lillo non aveva bisogno di leggere la riflessione citata qui sopra (pubblicata dopo la presentazione del suo film al Festival di Locarno) per scrivere il suo film. È interessante però che una sensibilità femminile e una maschile (entrambe operanti nel mondo della creatività) giungano praticamente alla stessa conclusione. Valerio, Sofia e anche Armando (anche se ormai lo manifesta solo con un isolamento scontroso) hanno 'fame' di attenzione. Quell'attenzione che cercano anche gli adulti intorno a loro non sapendo al contempo come offrirla ai loro figli anche se (soprattutto i padri) si rendono confusamente conto di dovergliela. È un film che apre dal cielo e chiude sul mare *Non è giusto*. Lo sguardo dall'aereo di Valerio in arrivo solitario a Napoli abbraccia una città multiforme che si farà progressivamente protagonista del film con le sue strade e le sue spiagge. Il mare di Procida in cui tornare a far nuotare libero il pesce appena pescato diventa simbolo di un bisogno di libertà conculcato da padri troppo 'bambini' per poter offrire modelli e punti di riferimento. Apparentemente 'liberi' e libertari e in realtà già vincolati da una vita che ha deciso per loro. È sugli sguardi di Sofia e sull'ascoltare di Valerio che la regista costruisce un film che non dimentica il modello di De Sica, che Napoli amava riamato, de *I bambini ci guardano*. Si osservi una delle prime sequenze. Dopo che Valerio ha salutato suo padre con un gesto di affetto trattenuto i due vanno verso la città. Di solito in una sequenza che vuole far trascorrere il tempo dal giorno alla notte si mutano rapidamente, trattandosi di un trasferimento da un luogo ad un altro, le collocazioni. La regista sceglie invece di far scorrere il tempo e in uno spazio in cui gli altri corrono e il punto di vista resta fermo, quasi una sospensione nei rapporti adulto-genitore. Da qui si susseguiranno situazioni in cui i due protagonisti saranno in ascolto (involontario quello di Valerio in auto) o in detection visiva come accade più spesso a Sofia. Il suono ricorrente del carillon rimanda a una loro infanzia più o meno negata o comunque bruciata in fretta. Sono bambini 'adulti' Valerio e Sofia costretti a crescere rapidamente da genitori troppo presi da se stessi per badare veramente a loro. La De Lillo non "chiude" il film su di loro ma anzi, con il ritorno quasi



obbligato su immagini 'rubate' dalla strada o dalla spiaggia, comunque dal quotidiano, sembra non solo voler reinserire i suoi personaggi nella vita della città ma anche suggerirci che di storie come quelle a cui stiamo assistendo ce ne sono tante e tutte possibili. Fa anche di più: suggerisce la vicenda del cugino Federico (con una madre che si potrebbe eufemisticamente definire nevrotica e proposta con dei rapidissimi salti di montaggio che sottolineano questo suo stato psicologico) senza volutamente approfondirla. Se le madri sono nevrotiche oppure distanti (come la madre di Valerio) o fintamente sorridenti (la mamma di Sofia) i padri sono dei Peter Pan mai cresciuti che si fidano dinanzi a un videogame. Il volo

allora può essere solo un sogno dei loro figli (vedi il parco giochi) che fuggono da questi adulti che dormono come bambini e che pensano a famiglie allargate (troppo 'allargate') che pian piano si dissolvono lasciandoli soli. "Sola però mi diverto" afferma Sofia che poco prima aveva espresso il suo desiderio di avere tanti figli (dinanzi a un Valerio silenzioso). Il suo giovane amico aveva invece chiesto più volte la presenza di un padre sempre pronto 'dopo' mai al momento.

Antonietta De Lillo ha delle idee molto precise in proposito. Ecco come le ha esposte all'autore di questa scheda in un'intervista pubblicata sul settimanale "Onda Tivù".

### **Qual è stata la molla che l'ha spinta a trattare questi temi?**

L'ho trovata nel partire dall'oggi, dal mondo di noi adulti e dal nostro smarrimento.

E mi sembra che sia un film che arriva al momento giusto nella mia carriera. Mescolando fantasia e quotidianità ho dato vita a dei personaggi che non sembrano scritti e ho trovato in questo la collaborazione degli attori.

### **L'"attrice" Napoli, che è importante nel film, come si è comportata?**

Direi bene. Napoli è la mia città, la città della mia infanzia. Non è stato difficile trovare una Napoli, atipica e un po' borghese di cui mostrare non il folklore ma la bellezza.

Vedendo "Non è giusto" viene da pensare a "I bambini ci guardano" di De Sica. Secondo lei oggi qual è la mancanza più grave che i genitori compiono nei confronti dei bambini?

Secondo me è la mancanza di rispetto verso se stessi. A proposito di De Sica, che amo moltissimo, il suo film trattava temi molto forti. Il mio film ne assume lo sguardo ma descrive una quotidianità forse anche più pericolosa perché i nostri bambini sono spesso inconsapevoli di crescere senza un modello e questo è pericoloso.

Armando, il fratello maggiore di Sofia, sta spesso davanti al televisore.



Cosa pensa del mezzo televisivo?

Penso che contribuisca alla solitudine dei più piccoli e anche alla nostra, intesa come mancanza di comunicazione.

**Lei ha due figlie piccole. Le dicono mai: “Non è giusto”?**

Le dirò che per il film ho attinto più dalla mia memoria che non dalle esperienze delle mie figlie. In particolare per quanto riguarda l'attenzione a quelle piccole o grandi distrazioni, a quel 'niente' che però ha un riflesso sul mondo dei più piccoli

## APPROFONDIMENTI

**Il significato della parola “famiglia”**

- a) I mutamenti della struttura familiare nel Novecento
- b) Cosa rappresenta oggi la famiglia dal punto di vista socio-affettivo
- c) I ragazzi dinanzi al mutamento

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- “Non è giusto”: frase pronunciata da ragazzi e da adulti nella vita quotidiana. Torti, ragioni, possibilità di comprensione reciproca.
- Padri-bambini evanescenti/madri volitive e critiche: un'esasperazione del film o un riflesso della realtà?
- L'importanza del “luogo” in cui si ambienta una storia. Prova ad immaginare di trasferire la vicenda del film nel luogo in cui vivi tu: cosa dovrebbe cambiare (oltre ai luoghi in cui riprendere) negli stili di vita?



# RIBELLI PER CASO

PERCORSO

• Frammenti di storie italiane  
vedi Catalogo 2001/2002



*Ribelli per caso*  
*Italia, 2001*  
di Vincenzo Terracciano

**Regia:** Vincenzo Terracciano

**Sceneggiatura:** Laura Sabatino, Vincenzo Terracciano

**Fotografia:** Paolo Carnera

**Montaggio:** Marco Spoletini

**Musica:** Ezio Bosso

**Scenografia:** Carlo De Marino

**Costumi:** Gaia Guidotti

**Interpreti:** Antonio Catania (*Adriano*), Giovanni Esposito (*il professore*), Franco Javarone (*don Ciro*), Renato Scarpa (*Armando*), Tiberio Murgia (*Vincenzo*), Antonio Petrocelli (*dottor Sorvino*), Gea Martire (*Maria*), Gianni Ferreri (*ispettore Lettieri*), Maria Pia Calzone (*dottorressa Del Giudice*), Giancarlo Casentino (*Giorgio*), Claudio Patierno (*Fabio*), Peppe Iodice (*Enzo*), Dora Romano (*Carla*), Silvia Tortarolo (*Luisa*), Ivan Polidoro (*Tonino*)

**Produzione:** Umberto Massa, per Kubla Khan

**Durata:** 94 min.

**Distribuzione:** 2001 Distribuzione



## SINOPSI

Nella stanza 104 del reparto gastroenterologico di un grande ospedale napoletano, il caso riunisce cinque uomini di mezza età affetti da sindromi diverse: l'impiegato Adriano, il fruttivendolo Ciro, l'insegnante Guido, il bancario Armando e il vinaio Vincenzo (il quale, assistito dai figli, da parecchie settimane sembra ormai refrattario alle cure, come immerso in un sonno profondo). Malgrado le differenze di provenienza e di carattere, la forzata convivenza stimola in loro una reciproca solidarietà che si tramuta in simpatia, quasi un'amicizia il cui "collante" è costituito dalla comune repulsione per le scipite pietanze che, puntuali e inesorabili, sono costretti a ingollare giorno dopo giorno: pastina, riso in bianco, verdure bollite... Altro fattore di coesione è l'esasperazione provocata dall'assoluta mancanza di professionalità di alcuni infermieri, ma soprattutto dal comportamento sprezzante e arrogante che il corpo medico – capeggiato dall'insopportabile dottor Sorvino – manifesta verso i degenti, vessati da interminabili sessioni di esami e analisi e mantenuti sistematicamente all'oscuro sull'evoluzione del proprio decorso clinico.

Un giorno, Sorvino irrompe nella stanza 104 e redarguisce duramente Guido, a suo avviso colpevole di aver disatteso le regole del nosocomio chiedendo un consulto esterno. L'ennesima umiliazione fa insorgere il gruppo, che decide di prendersi una rivincita organizzando una succulenta cena a base di tutto ciò che le rigidissime diete cui sono sottoposti bandiscono col massimo rigore: pastasciutta, salsicce, salumi, formaggi, dolci, vino... Si individua anche la serata più adatta: il sabato, quando la maggior parte del personale è assente e la vigilanza si allenta. Detto, fatto: Adriano, Ciro, Armando, Guido e i figli di Vincenzo si mettono in moto, procurandosi le materie prime e stabilendo turni di vedetta; c'è poi da "convincere" un riottoso e raccomandato giovanotto, favorito di Sorvino, e da distogliere l'attenzione della severa caposala Maria (ma a questo ci pensa Guido, che si affida a una strategia... sentimentale). Tutto pare procedere per il meglio: i commensali – compreso Vincenzo, che i profumi delle vivande hanno "resuscitato" – si siedono a tavola dandoci dentro di gran gusto come se si trovassero in un'autentica trattoria, risolti a recuperare le... calorie perdute.

A un certo punto, però, il piano viene scoperto, e ai trasgressori non resta che barricarsi all'interno della stanza. Immediatamente scoppia il bailamme: sul posto si precipitano immediatamente il medico di turno, dottoressa Del Giudice, con Sorvino e il primario in persona, più gli infermieri al completo; constatata l'inutilità di appelli e minacce viene chiamata la polizia, che arriva poco dopo con una volante al comando del nevrotico ispettore Lettieri, perennemente incollato al cellulare. Nel frattempo gli altri pazienti simpatizzano con la ribellione dei colleghi di sventura e i sanitari tentano la carta "familiare", scongiurando mogli e parenti di intervenire persuadendo i loro cari a interrompere un pasto che, date le condizioni di salute in cui versano, potrebbe rivelarsi assai pericoloso. Niente di fatto: anzi, ad Adriano viene addirittura l'idea di subordinare l'abbandono delle posizioni a una serie di richieste volte a migliorare il trattamento ospedaliero e in particolare il rapporto fra medici e ricoverati; lo spalleggia Guido, che convoca telefonicamente due giornalisti di sua conoscenza per assicurare la giusta risonanza all'evento.

La lista delle rivendicazioni contiene anche una piccola rivalsea nei confronti di Sorvino, che dovrà farsi praticare una dolorosissima colonoscopia, registrarne gli esiti su cassetta e presentare quest'ultima a mo' di prova. Sprezzante, il primario finge di accettare e obbliga Sor-

vino a fare la sua parte, sicuro di riuscire ad avere comunque la meglio; dal canto suo, Lettieri ne ha fatto una questione personale e, armato di piccone, tenta di penetrare con la forza nell'ormai famigerata stanza 104. L'assedio è agli sgoccioli, Ciro – che, fra i cinque, era quello che rischiava di più – ha un malore improvviso e il clamoroso atto dimostrativo si conclude. L'indomani tutto pare rientrato nella normalità: gli autori dell'estemporanea “grande abbuffata” hanno una buona cera, mentre in corsia risuona la musica e si accennano perfino passi di danza; poco prima, tuttavia, Adriano aveva avuto un brusco colloquio con Sorvino sul senso del gesto della notte precedente, ricevendone in cambio un'impetosa rivelazione sulla sua malattia e sul futuro che lo attende.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

Utilizzando un canovaccio per molti versi riconducibile agli stilemi della commedia all'italiana, *Ribelli per caso* si iscrive esplicitamente nell'alveo di quella gloriosa tradizione, affiancando al lavoro condotto sui caratteri (tutti dotati di spessore e di credibilità, anche e soprattutto per merito di una squadra di attori di ottimo livello e consumato mestiere) una serie di notazioni di chiara ispirazione “sociale”, che fungono da elemento non secondario per il discorso complessivo sollevato dalla pellicola. Per la verità, nelle sue dichiarazioni, Terracciano – napoletano, classe 1964, al suo secondo lungometraggio dopo il melodramma giudiziario *Per tutto il tempo che ci resta*, uscito nel 1998 – parrebbe attribuire maggior peso al primo aspetto, ponendo l'accento sui risvolti esistenziali della vicenda: *“Pur essendo ambientato interamente in una corsia ospedaliera, Ribelli per caso vuol essere un inno alla vita, e non un film sulla malasanità. I personaggi ricoverati in corsia (cinque tipologie di un'espressione sociale trasversale) diventano i protagonisti, loro malgrado, di una ribellione inconsapevole, di cui prendono coscienza man mano che gli eventi si scatenano. Cinque personaggi che per un brevissimo periodo della loro vita, la degenza appunto, sono costretti a vivere in uno stesso spazio, condividere le stesse*



*paure e preoccupazioni. E, come se fossero cinque “monelli” di una classe tenuta da un pessimo insegnante, vivono una regressione adolescenziale che permette loro di fare quelle scelte, di realizzare quei gesti e quelle azioni che mai il loro status di “persone perbene”, regolato dal rispetto del senso comune delle cose, avrebbe loro concesso. È da questa sospensione della loro vita normale che nascono quelle contraddizioni che si sviluppano in gag e situazioni tipiche della commedia. È un film su un'utopia che come tale ha in sé non solo un sogno, ma anche una protesta”. E in chiusura, per rafforzare il concetto, il regista ricorre a una citazione di Mário de Andrade: “Ogni utopia diventa sovversiva in quanto rappresenta la ferrea volontà di rom-*



*pere con il presente e lo stato delle cose”.*

Riportate integralmente, queste frasi offrono lo spunto per avanzare alcune osservazioni: se è infatti vero che la narrazione privilegia la componente “umana” dell'intreccio rispetto al perseguimento dell'effetto comico fine a se stesso o a una deriva di segno puramente polemico (basti pensare all'amaro finale, nel quale la drammaticità dello stato clinico di Adriano viene messa in luce senza infingimenti), è altrettanto legittimo far risalire quella che Terracciano definisce “sospensione della vita normale” dei protagonisti al fatto che questi ultimi, semplicemente varcando la soglia di una clinica, si trovano proiettati in una parentesi di kafkiana assurdità, in un incubo collettivo e quotidianamente rinno-



vato. I giorni trascorsi in ospedale diventano così una sorta di esistenza separata, al cui interno il diritto di fruire di adeguate prestazioni mediche – e, forse ancor più fondamentale, di non veder calpestata la propria dignità individuale – viene colpevolmente negato, con la conseguente trasformazione dei pazienti (soggetti per loro stessa natura più deboli e vulnerabili delle persone cosiddette sane e “normali”) in mere pedine sulle quali i detentori del sapere scientifico e terapeutico esercitano un “potere” arbitrario e intollerabile.

Chi abbia vissuto anche solo per un brevissimo lasso di tempo l'esperienza di un ricovero conosce fin troppo bene, al di là delle snervanti attese e delle limitazioni imposte a ogni piè sospinto, la sensazione di dipendenza dalle parole e perfino dai silenzi dei medici incaricati di guarirci, che hanno sott'occhio tutti i dati che ci riguardano e dispongono della preparazione necessaria a interpretarli. Forse la “malasanità” propriamente intesa è un'altra cosa, ha a che fare con l'incompetenza, la negligenza, l'assenza di deontologia professionale, l'oggettiva incidenza di responsabilità politiche, sprechi, condizioni generali in qualche caso disastrose e scandalose: ma ciò che porta i cinque della stanza 104 a mutare il disagio in ribellione, mettendo consapevolmente a repentaglio la loro incolumità, è in primo luogo il rifiuto di questa mancanza di ascolto e di disponibilità che si esprime in disprezzo, alterigia, divieti continui e reiterati, dei quali quelli applicati al cibo assumono una valenza fortemente connotata sul piano simbolico.

A questo assunto di fondo si conformano sia la progressione della sceneggiatura (che vira lentamente dalle cadenze brillanti dell'inizio ad atmosfere dapprima concitate e poi via via più riflessive, intercalate dalle stilette di cinismo del primario e dalla montante ossessione dell'ispettore), abbastanza coraggiosa da rinunciare anche un canonico e scontato *happy ending*, sia le opzioni di messa in scena, non particolarmente ardite ma in definitiva funzionali (specie nell'illuminazione fredda e asettica predisposta dal direttore della fotografia Paolo Carnera). Terracciano non nasconde l'affetto che nutre per i suoi occasionali e mini-



mali eroi in pigiama, per la “fame atavica” che li affligge e per la capacità di vincere rassegnazione e disperazione passando alle uniche vie di fatto loro concesse. Nulla di memorabile o di rivoluzionario, certo, ma sufficiente a dimostrare – a se stessi e agli altri – di non sentirsi ancora ridotti a un nominativo su una cartella clinica o a un numero sulla testata del letto.

## ITINERARI DIDATTICI

### **Ospedali, policlinici, case di cura: un pianeta dalle mille contraddizioni**

- 1) Struttura e ordinamento del sistema sanitario pubblico nazionale e di quelli vigenti nelle singole regioni.
- 2) Il “mondo parallelo” delle cliniche private e i suoi rapporti col sistema pubblico, in particolare alla luce delle recenti riforme.
- 3) La “malasanità”: un intreccio perverso e paradossale di incompetenze, negligenze, assenza di deontologia e di etica professionale, responsabilità politiche, interessi privati, collusioni con la criminalità organizzata, sprechi, scandali...

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- La vita quotidiana in corsia, scandita dai rituali della sveglia all'alba, del passaggio dell'équipe medica, delle attese (spesso infinite) per i turni di esami e di analisi, delle visite dei congiunti, dei pasti scarsi e poco invitanti...
- L'apprensione per il proprio stato di salute e per le diagnosi dei sanitari, il cui parere assume quasi i contorni della sentenza irrevocabile.
- I pazienti della stanza 104: diversi per estrazione, abitudini e indole, uguali di fronte all'insorgere degli acciacchi e al sacrosanto desiderio di ricevere cure appropriate.
- La complicità e la solidarietà fra malati come antidoto alla solitudine e alla lentezza del trascorrere dei giorni di degenza, ripetitivi e sempre uguali.
- La pianificazione della cena notturna, al contempo “regressione adolescenziale” (simbolicamente e non casualmente rivolta al cibo) e tentativo di riconquistare la dignità offesa: uno sberleffo tanto all'arroganza e alla reticenza dei dottori quanto al pressapochismo e al lassismo degli infermieri, portato (in)coscientemente a termine senza preoccuparsi per le potenziali conseguenze.
- Il sovvertimento del tranquillo tran tran ospedaliero: l'assedio alla stanza, le trattative e la “lista delle richieste”, le vane suppliche delle mogli, il disorientamento della caposala e



della dottoressa di guardia, il calcolato cinismo del primario, l'ottusità dell'accanimento dell'ispettore di polizia...

- Il finale: la soddisfazione dei “rivoltosi” e la speranza che qualcosa possa effettivamente cambiare, ma anche la tragica ineluttabilità del destino di chi si scopre affetto da una patologia incurabile.

## IDEE

- Il problema della “malasanità” nel cinema italiano, come emerge dalla visione comparata e commentata di altre due pellicole realizzate a circa trent'anni di distanza fra loro: *Il medico della mutua* (1968) di Luigi Zampa, con Alberto Sordi, e *In barca a vela contromano* (1997) di Stefano Reali, con Valerio Mastandrea e Antonio Catania (lo stesso attore che interpreta Adriano in *Ribelli per caso*).

# SHREK



*Shrek*

*Stati Uniti, 2001*

di Andrew Adamson, Vicky Jenson

**Produzione:** Dreamworks Pictures

**Produttori:** Aron Warner, Jhon H. Williams, Jeffrey Katzenberg

**Sceneggiatura:** Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger S.H. Schulman

**Montaggio:** Sim Evan-Jones

**Musica:** Harry Gregson-Williams, John Powell, James McKee Smith

**Scenografia:** James Hegedus

**Voci della versione originale:** Mike Myers (*Shrek*), Eddie Murphy (*Ciuchino*), Cameron Diaz (*Principessa Fiona*), John Lithgow (*Lord Farquaad*)

**Voci italiane:** Renato Cecchetto (*Shrek*), Nanni Baldini (*Ciuchino*), Selvaggia Quattrini (*Fiona*), Massimiliano Manfredi (*Lord Farquaad*)

**Durata:** 90 min.

**Distribuzione:** U.I.P.



## SINOPSI

Shrek è un orco bruttissimo e simpatico, rozzo e volgare che vive – soddisfatto della sua beata solitudine – in una palude sperduta nella foresta. Tiene alla larga dalla sua abitazione gli abitanti del vicino villaggio esercitando i suoi poteri da orco (già il nome ne illumina il destino: basterebbe aggiungere qualche lettera per ottenere “Schreck”, che in tedesco significa “spavento”) e passa il suo tempo andando a caccia di rospi, insetti e viscido creature del sottobosco. Ma la pace della foresta sta per essere messa a repentaglio da un editto del malvagio Lord Farquaad: tutte le creature delle fiabe che vivono sui suoi possedimenti devono essere catturate e trasferite in un territorio delimitato e tenuto sotto sorveglianza. Così i personaggi delle fiabe – Pinocchio e i tre porcellini, Biancaneve e i sette nani, Cenerentola e Campanellino, streghe buone e cattive, folletti di ogni ordine e grado – vengono catturate dai suoi soldati. Ma l’asino parlante di nome Ciuchino, anche lui condotto davanti ai soldati di Farquaad, riesce a fuggire e nella sua fuga incontra Shrek. Petulante e chiacchierone, invadente e in cerca di protezione, Ciuchino si intrufola in casa dell’orco che, nonostante tutte le sue proteste, non riesce a sbarazzarsi dell’ospite sgradito. Ma le sorprese non sono finite per il nostro orco solitario: il terreno scelto dal Lord dove rinchiudere tutte le creature delle fiabe è proprio la palude di sua proprietà. Infuriato da quell’invasione indebita, Shrek decide di andare a parlare con il nobile prepotente. Intanto nelle sale del suo castello, Farquaad ha indetto un torneo tra i suoi cavalieri: il vincitore avrà il privilegio di partire per salvare la principessa Fiona, una fanciulla che vive prigioniera in remoto castello sorvegliato a un terribile drago. La principessa dovrà essere salvata per essere condotta in sposa al barone che, prendendo moglie, potrà finalmente diventare Re. Shrek, arrivato al maniero accompagnato da Ciuchino, affronta i soldati che il barone gli aizza contro ed esce vincitore dalla battaglia. Lord Farquaad, colpito dalla forza e dal coraggio dell’orco, decide di servirsene per i suoi scopi e stringe un patto con la verde creatura: se Shrek riuscirà a portare al castello la principessa Fiona, avrà il suo terreno sgomberato da ogni ospite sgradito. Così Shrek parte per l’insolita avventura: dopo un viaggio durato molti giorni, finalmente l’orco e l’asino arrivano al castello diroccato, circondato da un fiume di lava e sorvegliato da un drago sputa-fuoco. Mentre il povero Ciuchino si trova faccia faccia con il terribile animale, Shrek arriva nella stanza più alta della torre più remota dove la principessa Fiona dorme da tempo immemorabile. Con le maniere brusche tipiche di un vero orco, la sveglia e in seguito a una fuga rocambolesca il trio riesce a portarsi al riparo dalla furia del drago (che intanto si è rivelato essere una femmina con un debole per i modi seducenti di Ciuchino). Intanto Fiona, che si aspettava di essere salvata dal tradizionale principe azzurro, non nasconde la sua delusione quando scopre che sotto l’elmo di ferro si nascondono le sgraziate fattezze di un animale. Durante il viaggio di ritorno però, la ragazza e l’orco scoprono vicendevolmente di essere diversi da come appaiono: Fiona non è affatto la dolce e indifesa signorina che sembra, ma una lottatrice esperta in arti marziali e Shrek, dietro i suoi modi antipatici e scontroso cela soltanto la paura di non essere accettato a causa del suo brutto aspetto. Ma la principessa Fiona nasconde un altro terribile segreto: a causa di un incantesimo di una fata maligna, è condannata a subire un’atroce trasformazione. Ogni notte, quando gli ultimi raggi del sole sono svaniti all’orizzonte, Fiona perde tutta la sua bellezza per diventare un’orchessa. Splendida fanciulla di giorno e mostro di notte: l’incantesimo potrà essere spezzato solo dal primo bacio di vero amore. Arrivati in possi-

mità del castello, Shrek ha ormai capito di essere innamorato di lei: ma frenato dal terrore di essere respinto, consegna la principessa alla delegazione di Lord Farquaad. Le nozze verranno celebrate il giorno stesso, prima che la notte cali sul mondo. Shrek torna alla sua dimora, finalmente tornata a essere il luogo solitario e desolato di sempre: ma Ciuchino si rifiuta di abbandonare l'amico e lo convince, finalmente, a tornare al castello per impedire un matrimonio che condannerebbe all'infelicità la sua amata. Tutte le fiabe hanno diritto al loro lieto fine e anche questa non fa eccezione: Ciuchino e Shrek assediano il castello, mandano a monte la cerimonia nuziale e si disfano del crudele barone proprio nel momento in cui il sole sta tramontando. Così sotto gli occhi stupiti di tutti gli invitati la principessa si trasforma, lasciando attoniti gli astanti. È il momento della verità: Shrek, prendendo a raccolta tutto il suo coraggio, bacia l'amata principessa. Ma niente accade. La vera natura di Fiona è quella di essere una delle creature fantastiche della foresta, la compagna perfetta per l'orco Shrek. Inutile dire che Fiona, Shrek e Ciuchino vivranno felici (orrendi) e contenti nella loro palude, circondati dal popolo festante delle fiabe.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

Prodotto dalla DreamWorks di Spielberg, *Shrek* deve la sua nascita al produttore Jeffrey Katzenberg che già alla Disney aveva cercato di "attentare" all'universo immobile e tranquillizzante del cartone animato. Favola digitale, campione di incassi al botteghino, ispirato a un racconto di William Steig, il film di Andrew Adamson e Vicky Jenson è stato il primo cartone animato ad avere l'onore di competere nella selezione ufficiale del Festival di Cannes. Tappa fondamentale di quel cammino che sta portando il cartoon computerizzato sempre più prossimo all'illusione di realtà, *Shrek* ha ne *La bella e la bestia* e ne *La bella addormentata nel bosco* i suoi fondamentali punti di riferimento, la sua struttura portante.

Come spesso accade nei cartoon tratti dalle fiabe classiche (basti pensare a *Biancaneve* e i



setti nani oppure a *Cenerentola*) il film si apre sulle pagine miniate di un libro. Sulle immagini immobili scorre una voce fuori campo che racconta la storia di una principessa salvata dal drago cattivo dal coraggio di un principe azzurro. Ma ecco il primo, piccolo shock: un'enorme mano verde strappa brutalmente una delle pagine del libro. Così entra in scena Shrek: un orco goffo, verdastro, sboccato e irriverente che usa la pagina illustrata come fosse carta igienica. In questo modo funzionano molte delle gag comiche di cui è disseminato questo film. E tutte a spese dell'aura "mitica" e dell'ingessato rispetto di cui sono circondati i testi classici della letteratura per l'infanzia. Il testo sacro



viene pervertito, svilito e abbassato di tono, con un repentino, gioioso movimento dissacratorio.

La dissacrazione attuata da Shrek opera su due livelli distinti: in primo luogo il lavoro di distruzione viene applicato al testo di riferimento originale. In secondo luogo si esercita sulla tradizione cinematografica, sulla vulgata disneyana delle fiabe stesse, nell'apprezzabile tentativo di togliere quella patina dolciastra e sentimentale che la tradizione Disney ha depositato negli anni sulle storie della nostra infanzia.

Facciamo un altro esempio: la principessa Fiona si sveglia al mattino, cammina leggiadra nel bosco alle prime luci dell'alba e improvvisa un duetto musicale con un

uccellino posato sul ramo di un albero. Ma gli acuti della principessa sono tali che il povero pennuto va letteralmente in mille pezzi. Primo movimento: l'obbiettivo dichiarato sono naturalmente tutte le scene cantate e ballate (veri e propri piccoli musical) di cui sono da sempre farcite le opere targate Disney. Ma *Shrek* fa un ulteriore passo avanti. Fiona, un poco sorpresa dalle conseguenze della sua voce, posa gli occhi sul nido del volatile, dove tre uova giacciono abbandonate e sprovviste di qualcuno che si prenda cura di loro. Qui Shrek gioca astutamente con le aspettative dello spettatore, che per un attimo immagina tre piccoli uccellini adottati da una Fiona amorevole e premurosa. Stacco di montaggio: le uova sono finite in padella e la colazione per i nostri eroi è servita. La stucchevole retorica a base di buoni sentimenti dell'universo disneyano (a cui fino ad oggi è stato delegato ogni potere sull'immaginario infantile) viene combattuta cambiando radicalmente di segno la conclusione della sequenza. Sparsa dappertutto, in *Shrek* appare la pratica abbassata, ludica e distorcente della parodia.

Lo scarto improvviso che la sequenza fa in prossimità del traguardo – l'abisso che si apre tra le nostre aspettative e il risultato – è uno degli elementi essenziali che compongono l'efficacia della gag. In definitiva il film non fa altro che cambiare di segno ogni singolo elemento della narrazione. Pratica che si esercita in primo luogo sui personaggi: il principe è un meschino e vile nanetto che delega ad altri la missione di salvare la principessa; lo specchio magico si ricicla come imbonitore televisivo, che letteralmente vende al miglior offerente una vasta scelta di fanciulle da salvare; Mastro Geppetto è un avaro vecchietto che consegna Pinocchio, dietro lauto compenso, alle guardie del re; il terribile drago è in realtà una romantica draghessa che si innamora perdutamente di un asino parlante. E ovviamente l'orco diventa l'eroe buono della storia, che farà innamorare di sé la bella addormentata, che davvero bella non è. Come ha scritto Fabrizio Liberti su Film Tv: "...a partire dalla prigionia dei personaggi delle favole, il film disegna una moderna "morfologia della fiaba", ovve-





ro un compendio formale e sostanziale della favola attraverso la parodia delle sue più fortunate versioni cinematografiche". Siamo finalmente di fronte a un film che non ha paura della fantasia: facendone un uso sperimentale ci ricorda la necessità educativa di distruggere le favole classiche per poterne "aggiornare" la morale e reinventarne il senso profondo. Quel piccolo popolo di creature "diverse", deportate in massa in un territorio ai confini dell'Impero per permettere l'esistenza di un'unica storia dominante e totalizzante (quella del malvagio Lord ), la rivincita di un personaggio tradizionalmente "cattivo" come quello di un orco, ci dice dell'infinita possibilità di dare voce a chi storicamente non l'ha mai avuta. Centrifugo

e iconoclasta, *Shrek* ha il grande merito di eleggere a protagonisti coloro che hanno da sempre abitato ai margini delle storie.

## ITINERARI DIDATTICI

### Dentro il film

#### 1) Sul filo della memoria, per ricordare il film...

*Dal fotogramma al teatro immagine*

Si scelgono un numero di immagini pari ai gruppi in cui viene suddivisa la classe. (possono essere utilizzate le immagini allegate a questo catalogo, fotocopiate da riviste di settore o scaricate da siti internet). Ogni immagine viene tagliata in tanti pezzi e ciascuno viene consegnato ad un alunno. L'indicazione è quella di ricomporre l'immagine. Una volta ricostruiti i vari fotogrammi, ogni gruppo deve provare a interpretarlo ricostruendo una sorta di 'fotografia vivente', quindi deve provare a passare dal fotogramma al teatro immagine: si tratta di entrare nell'emozione del personaggio e trasmetterla agli altri attraverso la gestualità, la drammatizzazione, il mimo, il monologo interiore espresso ad alta voce e la dinamizzazione della situazione rappresentata. Gli altri devono riuscire a indovinare a che momento si riferisce. Usando la stessa immagine ogni gruppo può costruire una locandina del film, espanderne i confini per creare una nuova immagine.

#### 2) La dimensione narrativa

*Ciak con Shrek...un grande gioco dell'oca*

Ricostruire i momenti principali, disegnarli, riordinarli secondo la corretta successione e con essi costruire un gioco dell'oca. In ciascuna casella l'immagine dovrebbe essere accompagnata da un'indicazione di gioco attinente alla situazione rappresentata (individuando le

caselle in cui star fermo x un giro, tornare indietro di un numero x di caselle, andare avanti, ripartire dall'inizio...). Alle caselle con immagini possono alternarsi caselle con numeri 'porta s-fortuna'.

### 3) I personaggi

*Shrek come una cipolla*

Shrek, per spiegare alcuni aspetti della propria personalità a Ciuchino, si paragona a una cipolla e, usando questa metafora, invita l'amico a togliere i 'vari strati' prima di giudicare qualcuno. Usando un'immagine di cipolla riprodotta almeno quattro volte si potrebbero far elencare agli alunni tutti gli elementi che compongono questo personaggio, a partire dall'aspetto esteriore, fino a giungere alla dimensione interiore. 1 strato: come appare fisicamente Shrek e come si comporta; 2 strato: come si sente e cosa prova, cosa pensa che gli altri pensino di lui; 3 strato: di che cosa ha bisogno/desiderio; 4 strato: cosa riceve da Ciuchino e Fiona e come cambia alla fine del film.

### Le relazioni fra i personaggi

*Fumetti per narrare... una storia d'amore diversa*

Far disegnare i momenti fondamentali del rapporto fra Fiona e Shrek o fornire alcuni fotogrammi, farli ordinare secondo l'ordine degli eventi narrati e far inventare un racconto a fumetti per narrare la speciale e originale storia d'amore che unisce due personaggi 'diversi'

### Doppia relazione di aiuto e scambio

*A proposito di amicizia...: scambio reciproco*

Creare un cartellone sul quale appendere le immagini di Ciuchino e di Shrek. Gli alunni devono scrivere e collegare con delle frecce tutto ciò che, secondo loro, Ciuchino dà a Shrek e viceversa.

### 4) La dimensione linguistica del film: la tecnica e il linguaggio

*Il cinema d'animazione*

Shrek è un film d'animazione realizzato interamente in digitale. Potrebbe essere interessante andare alla scoperta di come si produce un film in animazione, quali sono le tecniche utilizzabili (stop motion, decoupage, pixillation, disegno in fase...) e che differenze intercorrono fra l'animazione tradizionale e quella digitale. Per affrontare tali argomenti si consiglia l'utilizzo della videocassetta "Il cinema d'animazione n. 6" prodotta dalla Regione Lombardia all'interno della collana "Arrivano i video".



## 5) Shrek e la contaminazione dei generi

### *Il comico*

Guardando Shrek si ride frequentemente e per motivi diversi.

La risata viene provocata sostanzialmente attraverso tre strategie: comicità di situazione, comicità di linguaggio, comicità di carattere. La prima riguarda in particolare il rapporto dei protagonisti con lo spazio e con gli oggetti (le azioni di Shrek, Ciuchino e Fiona, la rappresentazione degli ambienti), la seconda è strettamente connessa alle battute (soprattutto di Ciuchino) e la terza alla gestualità e a certi comportamenti inusuali o spiazzanti dei personaggi (la mimica, i modi di fare 'anomali e imprevisi'). Con gli alunni potrebbe essere interessante elencare tutte le situazioni che hanno provocato in loro il riso, classificarle secondo le tre tipologie e stabilire comparazioni con altri film comici.

### *Il fantastico*

Shrek è una moderna interpretazione della fiaba con inversione speculare sia per quanto concerne gli eventi narrati che per la tipologia dei personaggi. Si tratta cioè di un film che contiene tutti gli ingredienti del genere fantasy, ma dietro ciascuno di essi si nascondono caratteristiche ben diverse da quelle solitamente attribuite dalla codificazione dei generi: la principessa è tutt'altro che passiva, in attesa, bisognosa d'aiuto... L'orco non è cattivo e pericoloso, ma piuttosto divertente e ridicolo; l'asino è in assoluto il più intelligente, intraprendente e sensibile; il principe non è né bello, né coraggioso.

Potrebbe essere interessante individuare, con gli alunni, tutti gli ingredienti del genere e tutte le trasgressioni operate sugli stessi

### *L'avventura*

Shrek è anche un film d'avventura che utilizza gli elementi tipici del genere: il viaggio dei personaggi, il percorso fatto di ostacoli e prove da superare, la vittoria finale e il trionfo dell'eroe...ma al tempo stesso li trasforma in vera e propria parodia. Anche in questo caso

dunque potrebbe essere interessante individuare, con gli alunni, tutti gli elementi del genere e tutte le variazioni operate sugli stessi

## 6) La dimensione tematica

### *Gli opposti nel film*

Shrek è costruito su coppie di opposti tematici, linguistici, estetici (bello/brutto; buono/cattivo; gigante/nano; forza fisica / forza della parola; solitudine, isolamento/moltitudine, folla; diversità/uguaglianza...). Per operare una riflessione sul film e sulle strategie di trasmissione di messaggi, potrebbe risultare interessante cercare di individuare tutte le coppie di opposti e attribuir loro un significato.





## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- La figura e la funzione di Shrek
  - La figura e la funzione di Ciuchino
  - La figura e la funzione di Lord Farquaad
  - La figura della draghessa
  - La figura dei personaggi delle fiabe
  - dietro le apparenze: la valorizzazione della diversità
  - l'incontro con la diversità: un limite o un valore?
- 
- Shrek ha un grande sogno nel cassetto e per realizzarlo è pronto a tutto. Tu quale sogno hai e che cosa saresti disposto a fare perché si avveri?
  - Quanto sono importanti nella costruzione di un'identità positiva e nel rafforzamento dell'autostima, l'amicizia, la comprensione e l'aiuto di qualcuno?
  - Come si possono superare ostacoli e difficoltà? Che ruolo possono avere gli amici?
  - Perché a volte ci si isola e si 'finge' di stare meglio in solitudine? Come superare questa condizione?

## IDEE

### Oltre il film

#### *Le citazioni dentro al film*

Il film è pieno di esplicite e volute citazioni-omaggi ad altri film della storia del cinema. Si potrebbero vedere e comparare alcune sequenze. Es: l'incontro-scontro fra Fiona e Robin Hood con il film *Matrix*, Fiona che canta nel bosco con il film *Biancaneve*; la liberazione di Fiona con il film *La bella addormentata*; il matrimonio con il film *Il laureato*; il bacio con l'ultima storia del film *Principi e Principesse*...

#### *Baci che trasformano*

Confronto con altri film caratterizzati da importanti baci che trasformano i personaggi:

- con il modo originale e lontano dagli stereotipi più diffusi nel fantasy del film *Principi e Principesse* nel quale i due bellissimi personaggi baciandosi si trasformano in buffi animali e, dopo molteplici tentativi per riassumere le sembianze originali, si trovano ad accettare, seppur a malincuore, un'inversione di ruoli.
- con il bacio del film *Kirikù e la strega Karabà* che trasforma un piccolo bambino in uno splendido giovane, ma dopo che lo stesso ha rotto il sortilegio che costringeva una donna al ruolo della strega malvagia.
- con il bacio del film *La bella e la bestia* che, dopo un intreccio narrativo nel quale una bella fanciulla ama un essere dall'aspetto mostruoso, riconiuga bellezza e virtù secondo i canoni classici della fiaba

#### *La magia di favole e fiabe... il fantasy nel cinema*

Analizzare e confrontare fra loro testi filmici di genere fantasy proposti nel presente e/o nei precedenti cataloghi del circuito Arrivano i film: *La Freccia Azzurra*, *Kirikù e la strega Karabà*, *Principi e Principesse*, *Favole*, *Rainbow*, *La chiave magica*, *Il segreto dell'isola di Roan*, *La farfalla fatata*, *Oltre l'arcobaleno*, *La principessa Chiara*, *La spada magica*, *James e la pesca gigante*, *Il cavaliere inesistente*, *Momo*, *Harry Potter*, *E.T. L'extraterrestre*, *Spy Kids*, *Monsters & Co*, *L'era glaciale*.

#### *Tre film a confronto: Shrek, E.T. l'extraterrestre, Momo*

Tutti e tre raccontano la storia di protagonisti molto caparbi, coraggiosi e tenaci, disposti a lottare e a fare anche grandi sacrifici per raggiungere i loro obiettivi. Tutti e tre inoltre presentano la figura di un 'diverso' che aiuta, incita e supporta gli altri nel proprio percorso di crescita. Potrebbe essere interessante vedere, analizzare e confrontare i tre film, mettendo in evidenza somiglianze e differenze in particolare su un piano tematico-contenutistico. La visione dei tre film potrebbe inoltre stimolare una discussione sulla diversità non come limite ed ostacolo, ma come ricchezza e fonte di scambio e crescita.

# SPY KIDS



*Spy Kids*  
*Stati Uniti, 2001*  
di Robert Rodriguez

**Produzione:** Elizabeth Avellan, Robert Rodriguez  
per Dimension Film/Trouble-maker Studios  
**Soggetto:** Robert Rodriguez  
**Sceneggiatura:** Robert Rodriguez  
**Fotografia:** Guillermo Navarro  
**Scenografia:** Cary White  
**Musiche:** Danny Elfman, Robert Rodriguez,  
Heitor Pereira, Los Lobos  
**Montaggio:** Robert Rodriguez  
**Interpreti:** Antonio Banderas (*Gregorio Cortez*),  
Carla Gugino (*Ingrid Cortez*), Alexa Vega  
(*Carmen Cortez*), Daryl Sabara (*Juni Cortez*),  
Alan Cumming (*Fegan Floop*), Tony Shalhoub  
(*Alexander Minion/Mammolo*), Danny Trejo (*Machete*),  
Teri Hatcher (*Ms Gradenko*)  
**Durata:** 88 min.  
**Distribuzione:** ARCO FILM

## SINOPSI

I Cortez sono una famiglia che nasconde tanti segreti.

Per anni Ingrid Cortez ha raccontato ai suoi bambini la favola delle “spie che si innamoravano”. Secondo la leggenda le due spie dovevano eliminarsi reciprocamente ma quando si incontrarono fu subito amore e rinunciarono alle loro avventure professionali per iniziarne insieme una nuova: creare una famiglia.

Carmen e Juni Cortez non possono certo immaginare che le spie della favola siano in realtà i loro stessi genitori, richiamati in servizio ora che il mondo è sull'orlo di una crisi.

Ma, prima che possano entrare in azione, le superspie internazionali Gregorio e Ingrid Cortez, ormai “a riposo” per dedicarsi alla famiglia, vengono catturate dall'organizzazione nemica alla disperata ricerca del ‘terzo cervello’ (miniaturizzato).

Mancano all'appello anche altre sette importanti spie del gruppo OSS. Si sospetta che sia coinvolto nel caso il Mago degli effetti speciali e delle trasmissioni per bambini Fegan Floop in combutta con Minion (nella versione italiana Mammolo), uno scienziato psicopatico. I due sono finanziati dal ricco magnate Mr.Lisp.

Il destino dei Cortez, e forse del mondo, è affidato al coraggio e alle azioni di due soli...bambini: Carmen e Juni Cortez (solo ora consapevoli della professione dei propri genitori) addestrati principalmente attraverso i videogame.

Le risorse a loro disposizione, appartenenti in parte all'armamentario dei propri genitori e all'arsenale dello zio paterno, Isidor Machete, comprendono zaini propulsori, aerei ultraleggeri, minisottomarini, gomme da masticare elettroshock e, soprattutto, l'amore per la loro famiglia e la loro creatività.

Per seguire e trarre in salvo i loro genitori, Carmen e Juni devono introdursi nel castello di Floop, un luogo fantastico in cui Floop e Minion (Mammolo) portano avanti la loro strategia per conquistare il mondo. È qui che i loro genitori vengono tenuti prigionieri nel mezzo di un confuso regno pieno di scherzi, trucchi e attrezzi che non sono quello che sembrano. Nel tentativo di salvare il mondo dai malvagi, che controllano la mente di milioni di ragazzini attraverso i personaggi star dello show televisivo per l'infanzia condotto da Fegan Floop, i Cortez junior devono combattere contro i Farfugli (creature enormi con facce multicolori che assomigliano a qualcosa di umano e che vengono originate da un miscelatore genetico – alcuni di essi non sono altro che agenti OSS catturati e ‘trasmigrati’) e i Rimbambis (potenti robot goffi e minacciosi che hanno l'aspetto di pollici e alcune volte indossano costumi Ninja, assumendo l'aspetto di strane forme cilindriche).

Ma i loro nemici più temibili sono soprattutto gli invincibili bambini-robot frutto della clonazione perfetta dei figli di presidenti e dei più importanti leader mondiali.

Con molta astuzia e dopo diversi combattimenti i giovani Cortez (con l'aiuto anche di un pentito Fegan Floop) riusciranno a liberare i propri genitori e ricomporre la famiglia.

In attesa della prossima avventura, annunciata nel finale dal superagente Devlin (niente poco di meno che George Clooney)... (*Spy Kids 2* è già stato girato).

## ANALISI DELLA STRUTTURA

Riguardo alla genesi e alle fonti di ispirazione del film ecco cosa racconta il regista Robert Rodriguez:

“Da sempre volevo fare un grande film familiare d'avventura e l'idea mi venne in mente mentre giravo *Four Rooms* con Antonio Banderas. In quel film lui interpreta la parte del padre di due bambini che indossano dei frac. Ricordo che guardavo i bambini e pensavo: 'Wow, sembrano proprio James Bond! Sarebbe una grande idea per un film'.

Volevo fare un film che si rifacesse a quelli che amavo da ragazzo, fra cui *Willie Wonka e la fabbrica del cioccolato* e *Citty City Bang Bang*, scritto da Ian Fleming, nonché *incredibile viaggio verso l'ignoto*”.

“In questa *action* familiare, che sembra combinare la struttura narrativa dei film di 007 con la 'realtà/gioco' dei tipici film prodotti dalla Disney tra gli anni '60 e '70 (*Un maggiolino tutto matto* di Robert Stevenson), i *gadget* vengono esibiti in maniera sfacciata, perentoria. C'è un set/giocattolo già programmaticamente costruito, contenitore di tutto un immaginario ludico derivante dalle forme visive comprese nelle zone liminari tra il fumetto e il videogioco”.

(Simone Emiliani *Cineforum*)

Veri e propri attanti dell'intreccio sono gli oggetti mutanti, appartenenti all'armamentario high-tech del genere *spy*: un minisottomarino computerizzato che si trasforma in barca, zaini propulsori che decollano come razzi, una macchina-spia argentata, con schermi video, capace di trasformarsi in anfibio, un localizzatore GPS che vi dice dove si trova sulla terra la persona che state cercando, occhiali con schermate di database, un aereo veloce, a misura di bambini, (con videogame incorporati) che può fare il giro del mondo in pochi minuti e altre sorprendenti attrezzature.

Osserva, a questo proposito, il regista: “La difficoltà è stata inventare oggetti che ancora non esistono. Anche nel corso della prima bozza quegli oggetti che fino a un momento prima erano solo un'idea, improvvisamente diventavano reali. La cosa senza dubbio più divertente è stata disegnare il minisottomarino ad alta potenza a forma di pesce rosso che possiede tutto ciò di cui si ha bisogno in un abitacolo fluttuante.

Mi piacevano anche gli zaini propulsori perché quando ero bambino la gente era convinta che nel 2001 avremmo volato in questo modo”.

I luoghi del film si suddividono tra: la casa (la *home*) dell'incipit familiare, le location della fiaba (vera) della love-story tra le due spie – dal non-luogo per eccellenza di ogni *spy* l'aeroporto alla villa sulla scogliera del matrimonio –, le profondità marine solcate da sottomarini high-tech, il rifugio sull'isola deserta, la città (San Diabolo – a proposito ben orchestrate le riprese di volo, pre *Spiderman*, sui modellini dei grattacieli e le panoramiche a





schiaffo accelerate che inquadrano i giardinetti per bambini) dove si trova il laboratorio dello zio Machete, i canyon sorvolati dall'aereo ipertecnologico RX e, infine, il castello di Floop.

Il luogo centrale dell'azione (il castello di Fegan Floop) appartiene alla categoria fantascientifico/fiabesca, i colori delle scenografie (reali e virtuali) sono accentuati da cromatismi pop e da una 'concretezza' materica che evocano l'elemento sognante delle architetture art-nouveau di Antoni Gaudì (il castello esternamente è una vera e propria rivisitazione della Sagrada Familia) ma anche la cupezza delle incisioni architettoniche di Giambattista Piranesi e le atmosfere sospese (tra fiaba, fantastico e horror) del mondo di Tim Burton (in particolare *Frankenweenie*, *Beetlejuice* e *Edward mani di forbice*).

Racconta Rodriguez: "Quando mi sono recato a Barcellona per vedere dal vivo l'architettura di Gaudì sono rimasto senza parole alla vista della ricchezza creativa delle sue strutture. Volevo che Floop avesse le stesse tendenze surrealistiche, che fosse un tipo di persona che prende gli oggetti di tutti i giorni e li trasforma in qualcosa di estremo".

Per quanto riguarda il design del film la parola chiave degli scenografi è stata 'capriccioso'. Un tentativo ambizioso di mixare l'high-tech con il gusto surreale del personaggio di Floop. Leggere apparecchiature sottomarine, lampade su gambe di mannequin, arredamenti in plexiglas fluorescente dalle bizzarre forme geometriche,...rappresentano l'espressione massima di questa contaminazione.

In particolare, nella Stanza della Trasmigrazione dove le spie sono trasformate in Farfugli, lo scenografo Cary White ha realizzato un interior-design 'tubolare', composto da mobili di metallo, pieni di curve e originali tavoli da laboratorio.

Nel film la dimensione labirintica del castello di Floop è resa attraverso la percezione dello spazio: alle pareti, ad esempio, sono appesi quadri paesaggistici in tre dimensioni le cui immagini possono essere confuse con la realtà stessa.

Molte delle sequenze del film con maggiore azione sono state girate in un hangar ad Austin, nel Texas, dove si trovava un intero muro trasformato in un fondale verde per gli effetti digitali.

Ma al di là del tocco magico del *packaging* del film che sicuramente riveste una componente fondamentale è la raffigurazione delle dinamiche interne alla famiglia e la riaffermazione dei suoi valori positivi, anche se complessi (solidarietà, comprensione, complicità, trasparenza,...) che colpisce in *Spy Kids* (la morale finale recita: "Fare la spia è facile, tenere una famiglia unita quello è difficile ed è la missione per cui vale la pena di lottare").

Bisogna inoltre ricordare che il film stesso è il prodotto di uno sforzo familiare: la produttrice del film Elizabeth Avellán è la moglie del regista (insieme hanno tre figli).

Gli ingranaggi drammaturgico-fiabeschi sono abbastanza codificati e tutto porta verso l'*happy ending* hollywoodiano ma con la variante non di poco conto che "secondo lo schema Paperino e Qui Quo Qua, saranno i bambini a far vincere la partita" (Claudio Carabba, Sette).

Dal punto di vista della costruzione dei personaggi principali (i 'buoni') occorre osservare che ognuno di loro subisce una 'mutazione' interiore mentre tutti gli altri intorno subiscono 'mutazioni' e 'make-up' solo esteriori.

Alla fine del viaggio al castello, dopo aver superato una serie di ostacoli e aver sconfitto i



malvagi (Propp docet: viaggio, castello, ostacoli, malvagi,...) nessuno nella famiglia Cortez è più quello dell'inizio della storia, soprattutto i bambini.

L'atteggiamento e la personalità di Carmen evolvono e crescono. Juni all'inizio è timido e pauroso (gli sudano sempre le mani procurandogli fastidiose verruche) ma alla fine scopre di avere coraggio e notevoli risorse nascoste. La relazione di Carmen verso Juni muta radicalmente, dalla non sopportazione al rispetto e alla complicità.

I genitori si rivelano, nell'incipit, più di normali genitori per ritornare poi, quando intrappolati, impotenti e 'umani'. Anche Floop, a un certo punto, si rende conto delle potenzialità malefiche del disegno di Minion (Mammolo), di Mr Lisp e di Ms Gradenko e si allea con la famiglia Cortez.

La poetica della metamorfosi, da sempre centrale nel cinema di Rodriguez (da *El Mariachi* a *Dal tramonto all'alba* – il motel trasfigurato in un luogo sinistro abitato da vampiri – fino a *The Faculty* – gli studenti del college mutati in una specie di replicanti) si applica qui non solo alle forme visive e compositive della scena ma alla stessa materia delle coscienze dei personaggi la cui avventura straordinaria non rappresenta altro che una accelerazione delle loro modificazioni/mutazioni interiori.

Il segreto e la forza del film si possono condensare così:

“Trasformando in caos gioioso la provocazione, rendendo ancora più squillanti i colori dello favola, senza abbandonare il lato nero che tanto piace ai ragazzini, e facendo erompere l'ironia (...) (Rodriguez) – è addirittura regista, sceneggiatore, produttore e montatore (grazie al cielo monta da dio, senza nessuno di quegli sconcertanti tempi morti televisivi di oggi) – costruisce il film sul suo immaginario: robot e mutanti usciti da un baraccone di luna park, un mondo da favola sbilenco e lussureggiante che rimanda agli anni '70, agli *Avengers*, al gioco più sfrenato dello fantasia” (Emanuela Martini, *Film TV*).

Tra le curiosità del film sono da notare i cameo di alcuni amici di Rodriguez: George Clooney (Devlin), il regista Richard Linklater (la spia 'cool') e il creatore dei personaggi a cartoni animati *Beavis and Butt Mike* Judge (Donnagon).



## ITINERARI DIDATTICI

### Il genere spy

- Il cinema di spionaggio (dalla saga di James Bond/007 a *Mission Impossible* di Brian DePalma e *Mission Impossible 2* di John Woo, da *Il sarto di Panama* di John Boorman e *Spy Game* di Tony Scott)
- La letteratura di spionaggio (da Ian Fleming a Graham Greene, da Frederick Forsyth a Martin Cruz Smith)

### Il mondo della famiglia tra realtà e immaginario

- Le relazioni genitori-figli (segreti, silenzi, non detti, complicità,...)
- Famiglie nell'immaginario cinematografico tra conflitto e riconciliazione (*Com'era verde la mia valle*, *L'albero degli zoccoli*, *Fanny e Alexander*, *Le ceneri di Angela*, *Black Comedy* (*Family Viewing*), *Cria Cuervos*, *La famiglia*, *La famiglia Addams*, *Festen – Festa in famiglia*, *Gente comune*, *Gruppo di famiglia in un interno*, *Viaggio a Tokyo*, *Veleno*, *Tempesta di ghiaccio*, *La stanza di Marvin*, *Sono affari di famiglia*, *Once Were Warriors*,...)
- Famiglie nei guai nell'immaginario cinematografico (da *The River Wild* di Curtis Hanson a *True Lies* di James Cameron, da *Ransom* di Ron Howard a *Panic Room* di David Fincher)

## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

Vite da spie (tra stereotipi e gadget tecnologici)

Famiglia: missione possibile ("Fare la spia è facile, tenere una famiglia unita quello è difficile ed è la missione per cui vale la pena di lottare")

La tv dei ragazzi tra divertimento e plagio (lo strano caso di Fegan Floop)

Il castello di Floop: un mondo di specchi, labirinti, trappole, doppi, cloni...

Le 'mutazioni' della famiglia Cortez (Carmen, Juni, Gregorio, Ingrid)

Scenografie reali e set virtuali: un universo surreale

Manipolazioni genetiche: un futuro inquietante



## IDEE

Lo spionaggio tra realtà e finzione (ricerca):

- Lo spionaggio nell'immaginario cinematografico:

*Ipcress*, *La casa Russia*, *L'amerikano*, *Another Country*, *La conversazione*, *Il fattore umano*, *Gorky Park*, *The Innocent*, *Modesty Blaise*, *Notorius-l'amante perduta*, *Il seme del tamarindo*, *Spy*, *Top Secret!*, *Topaz*, *L'uomo che sapeva troppo*, *Segreto di stato*, *Spia e lascia spiare*, *Terminal Velocity*, *True Lies*,...

- Visione del film *Spia e lascia spiare* (*Spy Hard* di Rick Friedberg, 1996) catalogo-parodia dei luoghi comuni del genere spy

Alla ricerca delle fonti di ispirazione per le scenografie del film

- Le architetture art-nouveau di Antoni Gaudì (1852-1926) e le incisioni di architetture inquietanti (prigioni in particolare) di Giambattista Piranesi (1720-1778): comparazione con le scenografie del castello di Floop, nel film.

A proposito del fascino del lavoro del architetto catalano, il recente film *Frankie e Ben* di Susan Seidelman, ambientato a Barcellona, usa come location ben tre architetture di Gaudì: la casa Pedrera, il parco Guell e la cripta della Sagrada Familia.

## INDICAZIONI

## BIBLIOGRAFICHE

Giorgio Boatti *Enciclopedia delle spie. Da Yalta a oggi*, Rizzoli

AAVV *Le spie*, Collana In primo piano, De Agostini

# TORNANDO A CASA

PERCORSO

• Frammenti di storie italiane  
vedi Catalogo 2001/2002



*Tornando a casa*  
*Italia, 2000*  
di Vincenzo Marra

● **Regia e sceneggiatura:** Vincenzo Marra  
● **Fotografia:** Ramiro Civita  
● **Montaggio:** Luca Benedetti  
● **Musica:** Andrea Guerra  
● **Scenografia:** Roberto de Angelis  
● **Costumi:** Antonella Cannarozzi  
● **Interpreti:** Aniello Scotto d'Antuono (*Franco*),  
● Salvatore Iaccarino (*Salvatore*), Giovanni Iaccarino  
● (*Giovanni*), Abdel Aziz Azouz (*Samir*),  
● Roberta Papa (*Rosa*)  
● **Produzione:** Gianluca Arcopinto,  
● Amedeo Pagani, per Pablo  
● **Durata:** 88 min.  
● **Distribuzione:** 2001 Distribuzione



## SINOPSI

Notte. Mare aperto. L'equipaggio del piccolo peschereccio "Marilibera" – formato da Salvatore, il proprietario, da Giovanni e dai più giovani Franco e Samir, quest'ultimo immigrato irregolare di nazionalità tunisina – è impegnato nella fase cruciale del consueto, duro lavoro quotidiano: quella in cui si gettano e si ritirano le reti, recuperando il carico di pesce che subito dopo dovrà essere selezionato e preparato per la vendita. L'attività dei quattro, che provengono dall'area del napoletano, non è scevra di pericoli, dal momento che si svolge fuori dalle acque territoriali italiane e precisamente al largo delle coste della Tunisia e della Libia: una zona assai pescosa ma presidiata con estrema severità dalle motovedette dei Paesi di appartenenza, che notoriamente non esitano a ricorrere alle armi per scoraggiare qualunque sconfinamento di imbarcazioni straniere. E infatti, una delle notti successive, il "Marilibera" sfugge per miracolo alla cattura, riportando però una serie di danni allo scafo tali da indurre Salvatore a lasciare la Sicilia per rientrare a Pozzuoli.

La forzata sosta stempera le tensioni che si erano create a bordo, rinfocolate dai lunghi periodi di permanenza lontano da casa, e ognuno fa i conti con l'immediato futuro: in particolare Franco (che è sposato con Rosa, maestra in una scuola "a rischio" della periferia di Napoli) ha in progetto di emigrare negli Stati Uniti, mentre Giovanni è messo alle strette dai debitori e Samir si ritrova alle prese col problema del permesso di soggiorno; dal canto suo Salvatore, ritenendo eccessivamente azzardate e non abbastanza remunerative le trasferte siciliane, sta valutando l'ipotesi di rimanere a Pozzuoli, scontrandosi però sia con le intimidazioni dei concorrenti locali sia con i cospicui interessi che la camorra mantiene su questo settore d'impresa.

Ma improvvisamente la tragedia irrompe nella maniera più futile e inaspettata allorché Rosa, che stava seguendo alcuni giovanissimi allievi in procinto di compiere un crimine, viene uccisa da uno di loro con un colpo di pistola. Franco cade preda di un dolore muto e inconsolabile; nel frattempo Salvatore, dopo aver subito minacce e intimidazioni, è costretto ad accettare lo strozzinaggio impostogli da un armatore camorrista e si risolve a tornare fra la Sicilia e l'Africa. La "Marilibera" riparte allora con gli stessi uomini di qualche settimana prima (con in più Silverio, il figlio maggiore di Giovanni), poiché in extremis anche Franco, che non sopporta di rimanere nella casa in cui aveva vissuto con Rosa, decide di unirsi agli altri.

Durante la traversata, il ragazzo medita più volte il suicidio; tuttavia, quando nottetempo scorge un uomo che sta per annegare, non esita a tuffarsi per soccorrerlo, perdendo però i contatti col peschereccio. Accortisi della sua assenza, i compagni avviano ricerche che rimangono infruttuose, e finiscono per piangerne la scomparsa. Intanto Franco e lo sconosciuto naufrago, ormai privo di vita, vengono raccolti da alcuni clandestini tunisini, a loro volta localizzati da una motonave della Guardia di finanza e trasportati in una stazione costiera dei carabinieri per l'inevitabile rimpatrio coatto. Ripresi i sensi, Franco rende irricognoscibile la propria foto sulla carta d'identità e lascia il documento nella barca, facendolo passare per quello del morto: più tardi, nel corso dell'interrogatorio, si confonderà nel gruppo dei nordafricani e ne condividerà silenziosamente il destino, avviandosi verso l'ignoto.

## ANALISI DELLA STRUTTURA

Solidità e intensità dell'impianto narrativo, rigore ed essenzialità dello stile e del linguaggio: sono questi i tratti che caratterizzano il lungometraggio d'esordio di Vincenzo Marra (Napoli, 1972), sicuramente una delle prove più interessanti e significative offerte dal cinema italiano nelle ultime stagioni. Un'opera potentemente naturalistica (dati l'ambiente e l'argomento, i riferimenti a Giovanni Verga e ai suoi "Malavoglia" sorgono spontanei, sia pur mediati dalla rilettura viscontiana di *La terra trema*) ma tutt'altro che didascalica, attenta a evitare ogni ridondanza per concentrarsi su una drammaturgia cruda, aspra, come trasudata dalla vita stessa. Secondo uno dei tanti paradossi della Settima Arte, per materializzare questa sovrapposizione pressoché totale fra la finzione cinematografica e la realtà oggettiva che l'ha originata è stato necessario un lungo, paziente e meticoloso lavoro di scrittura *in progress*; una sceneggiatura "aperta", in grado per esempio di assorbire le esitazioni e le digressioni degli interpreti (in maggioranza autentici pescatori del circondario di Procida, che praticamente recitano se medesimi) considerandole non già come incidenti di percorso da emendare o da eliminare, bensì come ulteriore indice di "verità" della messa in scena: *"Ci sono momenti in cui il personaggio-attore perde il filo del discorso, poiché la lucida articolazione confligge fisiologicamente con lo schema enunciativo, ma lo riprende immediatamente e continua così a esporre le sue argomentazioni. E Marra ha preferito non tagliare, non ha voluto usare le risorse del montaggio per correggere l'impercettibile errore, in modo da non alterare e corrompere l'energia presente in quel brano di realtà tradotto in performance"* (Mancino). Probabilmente ad alcuni quel dialetto così stretto, del quale il sonoro in presa diretta restituisce intatte le sfumature e le ruvidità, potrà risultare ostico se non addirittura incomprensibile: tuttavia, nell'economia del film, si tratta di un elemento irrinunciabile che oltretutto, a ben vedere, non va neppure a inficiare la fluidità di una narrazione agganciata più alla fisicità dei luoghi, dei volti e dei corpi che vediamo scorrere sullo schermo che non alle sottigliezze del dialogo.

Fin dalle primissime immagini, Marra lascia trasparire quello che si rivelerà essere la vera e



propria spina dorsale della pellicola: la fatica di vivere e di sopravvivere di un insieme di esseri umani e, per estensione, della classe cui appartengono, espressa attraverso una lotta incessante e diuturna che ha come antagonista sia la natura circostante (gli sforzi per strappare al mare i mezzi per il proprio sostentamento) sia la dimensione sociale e collettiva, intesa tanto nei suoi aspetti "istituzionali" (gli invisibili confini tracciati sull'acqua) quanto nelle sue distorsioni illegali e criminali (la storica, inestinguibile presenza della camorra). Dopo un *incipit* di sapore quasi documentaristico, prende lentamente forma un principio di racconto sul quale si innestano le figure dei personaggi e la

sostanza tematica del contesto: l'annoso e mai risolto contenzioso sulle zone di pesca fra l'Italia e i Paesi del Maghreb, le difficoltà del "ritorno a casa", l'immigrazione irregolare, la "guerra fra poveri" generata dalle ristrettezze e dalla povertà diffusa che affligge un sottoproletariato sempre più etnicamente composito e sempre meno orientato alla solidarietà reciproca: *"La condizione dei clandestini nordafricani in cerca di fortuna in Italia non è poi tanto dissimile da quella del gruppo multiethnico di pescatori uniti dal mestiere marinaro e dalle leggi elementari del bisogno, isolati sia gli uni che gli altri dal resto del mondo poiché estranei alla terraferma e al sistema regolato da normative nazionali, allorché si spingono – in opposte direzioni –*

*in acque ugualmente extraterritoriali: per gli sventurati guidati da Salvatore, quasi tutti cittadini italiani ma senza effettivo diritto al lavoro, il divieto riguarda il mare nordafricano (oltre a quello campano, reso impraticabile dall'organizzazione camorristica, tacitamente sottesa all'organizzazione civile); per i tunisini sono invece le acque territoriali italiane la sponda inaccessibile, il muro che si frappone tra loro e il miraggio di una sistemazione dignitosa"* (Mancino).

La personale rielaborazione della lezione neorealista operata dal giovane regista partenopeo appare altrettanto fruttuosa nella seconda metà del film, nella concatenazione di circostanze che riporta l'equipaggio della "Marilibera" a riprendere forzatamente le rischiose rotte siciliane: prima il cappio dell'usura che stringe il collo di Salvatore e poi l'omicidio di Rosa, sbizzato con agghiacciante secchezza e senza sottolineature emotive di alcun genere, alla stregua di un evento inscritto nell'ordine naturale delle cose. Una di quelle "tragiche fatalità" di cui i notiziari riferiscono a cadenze regolari, che testimoniano in che misura la disponibilità e l'uso di armi da fuoco da parte di minori sia ormai, in un ambito degradato e disgregato come quello rappresentato, un dato antropologicamente acquisito. Schiantato dalla sofferenza e dal crollo dell'illusione di dare una svolta alla sua esistenza e a quella della donna amata, Franco non concepisce altra via d'uscita che il suicidio; ma è esattamente a questo punto che Marra concede – a lui e all'intero film – un'alternativa che è anche una dichiarazione di poetica: incapace di darsi la morte, il giovane pescatore ha un sussulto e coglie l'occasione dell'incrocio con l'ennesimo "naviglio della speranza", inutilmente proteso verso il miraggio di un impossibile benessere, per scambiare pirandellianamente la propria identità con quella di un anonimo individuo proveniente dall'altro lato del Mediterraneo. Diseredato come lui e a lui accomunato da una condizione che non conosce né passaporti né frontiere (né tantomeno militari "che fanno il loro dovere"), ma che solo sperimentata su se stessi permette finalmente di comprendere che "la pace sia con te" e "al-salam-aleikum" non sono che due modi diversi per dire la medesima cosa.



## ITINERARI DIDATTICI

### Italia, Paese di pescatori

- 1) Un'importante risorsa nazionale: una mappatura dei mari italiani in base al tipo e alla quantità del pescato.
- 2) L'economia del pesce: l'indotto, l'industria di trasformazione e la loro dislocazione in vaste aree costiere della penisola.
- 3) La questione del mare di Sicilia: i contrasti fra Italia, Tunisia e Libia sulla definizione dei confini delle rispettive acque territoriali.

### ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- Le immagini d'apertura del film: il faticoso lavoro notturno in mare, le operazioni compiute dai quattro uomini dell'equipaggio per governare il peschereccio e trarre le reti.
- Il costante pericolo di incappare nelle motovedette tunisine e libiche, la cattura sfiorata ed evitata all'ultimo istante.
- Samir, immigrato clandestino: i suoi problemi con la legge italiana e i litigi con Giovanni, che sintomaticamente lo identifica come “uno di loro”.
- L'intrusione della camorra fra i piccoli pescatori del napoletano, che impedisce a Salvatore di inserirsi nel mercato locale.
- La storia di Franco e Rosa: costruita su un “sogno americano”, brutalmente spezzata da una pallottola sparata a bruciapelo da un ragazzino.
- Il significato della decisione di Franco (e del “saluto” finale, l'unica parola araba insegnatagli da Samir): la volontà di sottrarsi a una vita ingrata e senza prospettive, ma anche la consapevolezza – al di là di barriere storiche, linguistiche e culturali che possono apparire insormontabili – della profonda vicinanza fra chi si trova a spartire una comune situazione di povertà ed emarginazione.



- La scelta del dialetto stretto, non doppiato e non sottotitolato: ostacolo alla comprensione o “ingrediente” indispensabile per l'efficacia della messa in scena?
- Lo stile del film: asciutto e disadorno ma non dimesso, sia dal punto di vista delle inquadrature e dei movimenti della macchina da presa che da quello del sonoro (che utilizza una canzone napoletana esclusivamente in alcuni passaggi specifici).



## IDEE

- La verifica di una matrice culturale e di un'ispirazione (non solo) cinematografica nel confronto fra *Tornando a casa* e uno dei capolavori del neorealismo: *La terra trema* (1948) di Luchino Visconti, tratto dal romanzo “I Malavoglia” di Giovanni Verga e girato sulle coste della Sicilia orientale con attori non professionisti.

| FILM                                       | DIRITTI UMANI E DIRITTI DEI MINORI | IL FANTASTICO | FILM DI ANIMAZIONE | DIVERSITÀ | FRAMMENTI DI STORIE ITALIANE | INTERCULTURA | RELAZIONE ADULTI/RAGAZZI | TOLLERANZA | AMICIZIA | ETÀ CONSIGLIATA |
|--------------------------------------------|------------------------------------|---------------|--------------------|-----------|------------------------------|--------------|--------------------------|------------|----------|-----------------|
| <i>Aida degli alberi</i>                   |                                    | ●             | ●                  |           |                              |              |                          | ●          | ●        | 6               |
| <i>E.T. – l'Extraterrestre</i>             |                                    | ●             |                    | ●         |                              |              |                          | ●          | ●        | 8               |
| <i>Harry Potter e la pietra filosofale</i> | ●                                  | ●             |                    |           |                              |              |                          |            |          | 8               |
| <i>Hijos-Figli</i>                         | ●                                  |               |                    |           |                              | ●            |                          |            |          | 14              |
| <i>Il favoloso mondo di Amélie</i>         |                                    | ●             |                    |           |                              |              |                          |            |          | 14              |
| <i>I nostri anni</i>                       |                                    |               |                    |           | ●                            |              |                          | ●          | ●        | 14              |
| <i>Jimmy Grimble</i>                       | ●                                  |               |                    |           |                              |              | ●                        | ●          | ●        | 11-14           |
| <i>Le biciclette di Pechino</i>            |                                    |               |                    |           |                              | ●            |                          |            |          | 14              |
| <i>L'era glaciale</i>                      |                                    | ●             | ●                  |           |                              |              |                          | ●          | ●        | 5               |
| <i>Momo alla conquista del tempo</i>       |                                    | ●             | ●                  |           |                              |              |                          |            | ●        | 8               |
| <i>Monster &amp; Co</i>                    | ●                                  | ●             | ●                  | ●         |                              |              |                          | ●          | ●        | 6               |
| <i>No man's Land terra di nessuno</i>      | ●                                  |               |                    |           |                              | ●            |                          | ●          |          | 13              |
| <i>Non è giusto</i>                        | ●                                  |               |                    |           | ●                            |              | ●                        |            | ●        | 13              |
| <i>Ribelli per caso</i>                    | ●                                  |               |                    |           |                              | ●            |                          |            | ●        | 13              |
| <i>Shrek</i>                               |                                    | ●             | ●                  | ●         |                              |              |                          | ●          | ●        | 6               |
| <i>Spy Kids</i>                            |                                    | ●             |                    |           |                              |              |                          |            |          | 8               |
| <i>Tornando a casa</i>                     |                                    |               |                    |           | ●                            |              |                          |            |          | 14              |

## INDICE TITOLI

disponibili in pellicola, segnalati nel catalogo degli anni precedenti e suddivisi in percorsi tematici.

### IL VIAGGIO NEL CINEMA, IL CINEMA IN VIAGGIO

| Anno del catalogo | Titolo                                 | Regista           | Nazionalità        | Distributore   |
|-------------------|----------------------------------------|-------------------|--------------------|----------------|
| 2000/01           | BASTA GUARDARE IL CIELO                | P. Chelsom        | USA                | 8              |
| 2000/01           | LA COPPA                               | K. Norbu          | Butan, Australia   | 13             |
| 2000/01           | LA GRANDE QUERCIA (fino al 31.12.2002) | P. Bianchini      | Italia             | Agis Lombardia |
| 2000/01           | L'ESTATE DI KIKUJIRO                   | T. Kitano         | Giappone           | 13             |
| 2000/01           | LUNA PAPA                              | B. Khudojanazarov | Rus., Ger., Aus.   | 13             |
| 2000/01           | PREFERISCO IL RUMORE DEL MARE          | M. Calopresti     | Italia             | 13             |
| 2000/01           | VIAGGIO VERSO IL SOLE                  | Y. Ustaoglu       | Tur., Olanda, Ger. | 13             |

### CINEMA DI ANIMAZIONE

| Anno del catalogo | Titolo                                  | Regista                 | Nazionalità       | Distributore |
|-------------------|-----------------------------------------|-------------------------|-------------------|--------------|
| 2001/02           | BABAR IL RE DEGLI ELEFANTI              | R. Jafelice             | Ger., Fr., Canada | 13           |
| 2001/02           | GALLINE IN FUGA (fino al 14.12.2002)    | P. Lord, N. Park        | USA               | 6            |
| 2001/02           | LA STRADA PER EL DORADO                 | E. Bergeron, D. Paul    | USA               | 6            |
| 2000/01           | IL GIGANTE DI FERRO                     | B. Bird                 | USA               | 7            |
| 2000/01           | PRINCIPI E PRINCIPESSA                  | M. Ocelot               | Francia           | 13           |
| 2000/01           | STUART LITTLE                           | R. Minkoff              | USA               | 10           |
| 2000/01           | TOY STORY 2                             | J. Lasseter, L. Unkrich | USA               | 1            |
| 1999/00           | A BUG'S LIFE                            | J. Lasseter, A. Stanton | USA               | 1            |
| 1999/00           | ALÍ BABÀ E I PIRATI                     | Z. Portancokova Belli   | Italia            | 1            |
| 1999/00           | KIRIKOU E LA STREGA KARABÀ <sup>4</sup> | M. Ocelot               | Francia           | 13           |
| 1999/00           | LA GABBIANELLA E IL GATTO <sup>5</sup>  | E. D'Alò                | Italia            | 8            |
| 1999/00           | LA SPADA MAGICA                         | F. du Chau              | USA               | 7            |
| 1997/98           | IL CAVALIERE INESISTENTE <sup>1</sup>   | P. Zac                  | Italia            | 13           |
| 1997/98           | JAMES E LA PESCA GIGANTE <sup>2</sup>   | H. Selick               | USA               | 1            |
| 1996/97           | ALÍ BABÀ                                | Z. Potankova            | Italia            | 2            |
| 1996/97           | LA FRECCIA AZZURRA                      | E. D'Alò                | Italia            | 13           |
| 1995/96           | L'EROE DEI DUE MONDI                    | G. Manuli               | Italia            | 13           |

| Anno del catalogo | Titolo           | Regista | Nazionalità   | Distributore |
|-------------------|------------------|---------|---------------|--------------|
| 1995/96           | WALLACE & GROMIT | AA.VV.  | Gran Bretagna | 8            |

## DIRITTI DEI MINORI

| Anno del catalogo | Titolo                                    | Regista           | Nazionalità                          | Distributore |
|-------------------|-------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------|--------------|
| 2000/01           | L'ESTATE DI KIKUJIRO                      | T. Kitano         | Giappone                             | 10           |
| 2000/01           | NON UNO DI MENO                           | Z. Yimou          | Cina                                 | 13           |
| 1999/00           | AL DI LÀ DEL SILENZIO                     | C. Link           | Germania                             | 2            |
| 1999/00           | LA GABBIANELLA E IL GATTO <sup>5</sup>    | E. D'Alò          | Italia                               | 8            |
| 1999/00           | CENTRAL DO BRASIL <sup>5</sup>            | W. Salles         | Brasile, Francia                     | 13           |
| 1999/00           | LA PETITE VENDEUSE DE SOLEIL <sup>5</sup> | D. D. Mambéty     | Senegal                              | 4            |
| 1998/99           | LE CRI DU COEUR                           | I. Ouédraogo      | Francia, Burkina Faso                | 4            |
| 1998/99           | TARZAN DI GOMMA <sup>3</sup>              | S. Kragh-Jacobsen | Danimarca                            | 13           |
| 1997/98           | KOLYA <sup>1</sup>                        | J. Sverak         | Rep. Ceca,<br>Gran Bretagna, Francia | 13           |
| 1997/98           | L'INCREDIBILE VOLO <sup>1</sup>           | C. Ballard        | USA                                  | 10           |
| 1996/97           | I QUATTROCENTO COLPI                      | F. Truffaut       | Francia                              | 13           |
| 1994/95           | SARAH SARÀ                                | R. Martinelli     | Italia                               | 13           |
| 1990/91           | LA LIBERTÀ È IL PARADISO                  | S. Bodrov         | URSS                                 | 2            |

## SGUARDI VERSO L'ALTRO E L'ALTROVE

| Anno del catalogo | Titolo                           | Regista            | Nazionalità                                | Distributore |
|-------------------|----------------------------------|--------------------|--------------------------------------------|--------------|
| 2001/02           | HIMALAYA - L'INFANZIA DI UN CAPO | E. Valli           | Francia, Nepal, Svizzera,<br>Gran Bretagna | 13           |
| 2001/02           | IL TEMPO DEI CAVALLI UBRIACHI    | B. Ghobadi         | Iran, Francia                              | 13           |
| 2001/02           | LA TIGRE E IL DRAGONE            | A. Lee             | Cina, USA, Hong Kong<br>Taiwan             | 13           |
| 2001/02           | LAVAGNE                          | S. Makhmalbaf      | Iran, Italia                               | 13           |
| 2000/01           | EAST IS EAST                     | D. O'Donnell       | Gran Bretagna                              | 2            |
| 2000/01           | LA COPPA                         | K. Norbu           | Butan, Australia                           | 13           |
| 2000/01           | L'ESTATE DI KIKUJIRO             | T. Kitano          | Giappone                                   | 10           |
| 2000/01           | LUNA PAPA                        | B. Khudozhanazarov | Rus., Ger., Aus.                           | 13           |

| Anno del catalogo | Titolo                                    | Regista            | Nazionalità           | Distributore |
|-------------------|-------------------------------------------|--------------------|-----------------------|--------------|
| 2000/01           | NON UNO DI MENO                           | Z.Yimou            | Cina                  | 13           |
| 2000/01           | VIAGGIO VERSO IL SOLE                     | Y. Ustaoglu        | Tur., Olanda, Ger.    | 13           |
| 1999/00           | CENTRAL DO BRASIL <sup>5</sup>            | W. Salles          | Brasile, Francia      | 13           |
| 1999/00           | KIRIKOU E LA STREGA KARABÀ <sup>4</sup>   | M. Ocelot          | Francia               | 13           |
| 1999/00           | LA PETITE VENDEUSE DE SOLEIL <sup>5</sup> | D. D. Mambéty      | Senegal               | 4            |
| 1998/99           | IL DESTINO                                | Y. Chahine         | Egitto, Francia       | 13           |
| 1998/99           | LA PROMESSE                               | L. e J.P. Dardenne | Belgio                | 13           |
| 1998/99           | LE CRI DU COEUR                           | I. Ouédraogo       | Francia, Burkina Faso | 4            |
| 1994/95           | SARAH SARÀ                                | R. Martinelli      | Italia                | 13           |
| 1995/96           | IL COLTELLINO                             | B. Sombogaart      | Olanda                | 13           |
| 1995/96           | IL PALLONCINO BIANCO                      | J. Panahi          | Canada                | 13           |

## SGUARDI SULL'IDENTITÀ SULLA DIVERSITÀ E SUL IN/TOLLERANZA

| Anno del catalogo | Titolo                                         | Regista            | Nazionalità                           | Distributore |
|-------------------|------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------|--------------|
| 2000/01           | BASTA GUARDARE IL CIELO                        | P. Chelsom         | USA                                   | 8            |
| 2000/01           | EAST IS EAST                                   | D. O'Donnell       | Gran Bretagna                         | 2            |
| 2000/01           | IL GIGANTE DI FERRO                            | B. Bird            | USA                                   | 7            |
| 2000/01           | LA COPPA                                       | K. Norbu           | Butan, Australia                      | 13           |
| 2000/01           | PREFERISCO IL RUMORE DEL MARE                  | M. Calopresti      | Italia                                | 13           |
| 2000/01           | STUART LITTLE                                  | R. Minkoff         | USA                                   | 10           |
| 1999/00           | LA GABBIANELLA E IL GATTO <sup>5</sup>         | E. D'Alò           | Italia                                | 8            |
| 1999/00           | LA MIA VITA IN ROSA                            | A. Berliner        | Belgio, Francia                       | 13           |
| 1999/00           | LA PETITE VENDEUSE DE SOLEIL <sup>5</sup>      | D. D. Mambéty      | Senegal                               | 4            |
| 1999/00           | SHADRACH<br>(IL PROFUMO DI UN GIORNO D'ESTATE) | S. Styron          | USA                                   | 1            |
| 1999/00           | TRAIN DEVIE                                    | R. Mihaileanu      | Francia, Romania, Ungheria            | 2            |
| 1998/99           | LA PROMESSE                                    | L. e J.P. Dardenne | Belgio                                | 13           |
| 1998/99           | LA VITA È BELLA                                | R. Benigni         | Italia                                | 13           |
| 1998/99           | L'ISOLA IN VIA DEGLI UCCELLI                   | S. Kragh-Jacobsen  | Danimarca,<br>Gran Bretagna, Germania | 1            |
| 1998/99           | TARZAN DI GOMMA <sup>3</sup>                   | S. Kragh-Jacobsen  | Danimarca                             | 13           |



| Anno del catalogo | Titolo                                 | Regista       | Nazionalità     | Distributore |
|-------------------|----------------------------------------|---------------|-----------------|--------------|
| 1994/95           | SARAH SARÀ                             | R. Martinelli | Italia          | 13           |
| 1993/94           | JONA CHE VISSE NEL VENTRE DELLA BALENA | R. Faenza     | Italia          | 13           |
| 1992/93           | IL SEGRETO DELLA STREGA                | J. Beaudry    | Canada          | 13           |
| 1992/93           | LA PICCOLA CAMPIONESSA                 | E. Bostan     | Canada, Romania | 13           |

## SGUARDI VERSO LA SHOAH

| Anno del catalogo | Titolo                                 | Regista           | Nazionalità                        | Distributore |
|-------------------|----------------------------------------|-------------------|------------------------------------|--------------|
| 1999/00           | TRAIN DE VIE                           | R. Mihaileanu     | Francia, Romania, Ungheria         | 2            |
| 1993/94           | JONA CHE VISSE NEL VENTRE DELLA BALENA | R. Faenza         | Italia                             | 13           |
| 1998/99           | LA VITA È BELLA                        | R. Benigni        | Italia                             | 13           |
| 1998/99           | L'ISOLA IN VIA DEGLI UCCELLI           | S. Kragh-Jacobsen | Danimarca, Gran Bretagna, Germania | 1            |

## SGUARDI SULL'AMICIZIA

| Anno del catalogo | Titolo                                           | Regista          | Nazionalità        | Distributore |
|-------------------|--------------------------------------------------|------------------|--------------------|--------------|
| 2000/01           | COMETE NESSUNO MAI                               | G. Muccino       | Italia             | 13           |
| 2000/01           | IL GIGANTE DI FERRO                              | B. Bird          | USA                | 7            |
| 2000/01           | PREFERISCO IL RUMORE DEL MARE                    | M. Calopresti    | Italia             | 13           |
| 2000/01           | VIAGGIO VERSO IL SOLE                            | Y. Ustaoglu      | Tur., Olanda, Ger. | 13           |
| 1998/99           | AMICHE PER SEMPRE                                | L. Linka Glatter | USA                | 13           |
| 1998/99           | AMICI PER SEMPRE                                 | P. Horton        | USA                | 1            |
| 1997/98           | ZEUS E ROXANNE <sup>1</sup> (fino al 31.03.2003) | G. Miller        | USA                | 8            |
| 1992/93           | IL SEGRETO DELLA STREGA                          | J. Beaudry       | Canada             | 13           |
| 1992/93           | LA PICCOLA CAMPIONESSA                           | E. Bostan        | Canada, Romania    | 13           |
| 1991/92           | LA FRATTURA DEL MIOCARDIO                        | J. Fansten       | Francia            | 13           |
| 1990/91           | TOMMY TRYCKER E IL FRANCOBOLLO MAGICO            | M. Rubbo         | Canada             | 13           |

## CINEMA E TV

| Anno del catalogo | Titolo                             | Regista     | Nazionalità | Distributore |
|-------------------|------------------------------------|-------------|-------------|--------------|
| 1998/99           | LA SECONDA GUERRA CIVILE AMERICANA | J. Dante    | USA         | 13           |
| 1998/99           | SESSO E POTERE                     | B. Levinson | USA         | 8            |

## DAL ROALD DAHL AL CINEMA

| Anno del catalogo | Titolo                                | Regista    | Nazionalità | Distributore |
|-------------------|---------------------------------------|------------|-------------|--------------|
| 1997/98           | JAMES E LA PESCA GIGANTE <sup>2</sup> | H. Selick  | USA         | 1            |
| 1997/98           | MATILDA SEI MITICA <sup>2</sup>       | D. De Vito | USA         | 10           |

## CINEMA E ECOLOGIA

| Anno del catalogo | Titolo                                                    | Regista       | Nazionalità   | Distributore |
|-------------------|-----------------------------------------------------------|---------------|---------------|--------------|
| 1997/98           | L'INCREDIBILE VOLO <sup>1</sup>                           | C. Ballard    | USA           | 10           |
| 1992/93           | CHARLIE SALTA E CICCIO PALLA CONTRO I PIRATI DEL COMPUTER | J. Gissberg   | Svezia        | 13           |
| 1992/93           | LA RANNOCCHIETTA E LA BALENA                              | J.C. Lord     | Canada        | 13           |
| 1992/93           | LE AVVENTURE DELLA PICCOLA BALENA BIANCA                  | J. Hastrup    | Danimarca     | 13           |
| 1992/93           | QUANDO VENNERO LE BALENE                                  | C. Rees       | Gran Bretagna | 1            |
| 1993/94           | IL CACCIATORE DI SOGNI                                    | R. Cantin     | Canada        | 13           |
| 1993/94           | LOUSIANA STORY                                            | R.J. Flaherty | USA           | 3            |
| 1994/95           | RABI                                                      | G. Kaboré     | Gran Bretagna | 4            |
| 1995/96           | KABLOONAK                                                 | C. Massot     | Francia       | 13           |

## ALLE RADICI DEL COMICO

| Anno del catalogo | Titolo                 | Regista  | Nazionalità | Distributore |
|-------------------|------------------------|----------|-------------|--------------|
| 1995/96           | PREFERISCO L'ASCENSORE | H. Lloyd | USA         | 3            |

| Anno del catalogo | Titolo             | Regista    | Nazionalità | Distributore |
|-------------------|--------------------|------------|-------------|--------------|
| 1994/95           | IL GENERALE        | B. Keaton  | USA         | 3            |
| 1994/95           | IL MONELLO         | C. Chaplin | USA         | 3            |
| 1994/95           | LA CURA MIRACOLOSA | C. Chaplin | USA         | 3            |

## CINEMA E MUSICA

| Anno del catalogo | Titolo                            | Regista      | Nazionalità       | Distributore |
|-------------------|-----------------------------------|--------------|-------------------|--------------|
| 2001/02           | ALTA FEDELITÀ                     | H. Fidelity  | USA               | 1            |
| 2001/02           | AMY                               | N. Tass      | Australia         | 1            |
| 2001/02           | BILLY ELLIOT (fino al 22.02.2003) | S. Daldry    | Gran Bretagna     | 6            |
| 2001/02           | COMEDIAN HARMONISTS               | J. Vilsmaier | Germania, Austria | 1            |
| 2001/02           | LA MUSICA DEL CUORE               | W. Craven    | USA               | 8            |
| 2001/02           | QUASI FAMOSI                      | C. Crowe     | USA               | 10           |
| 2001/02           | THE COMMITMENTS                   | A. Parker    | Gran Bretagna     | 7            |

## OMAGGIO AL CINEMA

| Anno del catalogo | Titolo              | Regista  | Nazionalità | Distributore |
|-------------------|---------------------|----------|-------------|--------------|
| 1995/96           | IL SILENZIO È D'ORO | R. Clair | Francia     | 3            |
| 1995/96           | UN GIORNO DI FESTA  | J. Tati  | Francia     | 13           |

## TRA INFANZIA E ADOLESCENZA

| Anno del catalogo | Titolo              | Regista       | Nazionalità     | Distributore |
|-------------------|---------------------|---------------|-----------------|--------------|
| 2000/01           | COMETE NESSUNO MAI  | G. Muccino    | Italia          | 13           |
| 1999/00           | LA MIA VITA IN ROSA | A. Berliner   | Belgio, Francia | 13           |
| 1996/97           | GUARDAMI VOLARE     | V. Gad        | Danimarca       | 13           |
| 1996/97           | SAY A LITTLE PRAYER | R. Lowenstein | Australia       | 13           |
| 1995/96           | NEMICI D'INFANZIA   | L. Magni      | Italia          | 13           |

## PERCORSO FRAMMENTI DI STORIE ITALIANE

| Anno del catalogo | Titolo               | Regista       | Nazionalità     | Distributore |
|-------------------|----------------------|---------------|-----------------|--------------|
| 2001/02           | CONCORRENZA SLEALE   | E. Scola      | Italia, Francia | 9            |
| 2001/02           | DOMANI               | F. Archibugi  | Italia          | 7            |
| 2001/02           | DOMENICA             | W. Labate     | Italia          | 13           |
| 2001/02           | I CENTO PASSI        | M.T. Giordana | Italia          | 13           |
| 2001/02           | PLACIDO RIZZOTTO     | P. Scimeca    | Italia          | 13           |
| 1995/96           | COME DUE COCCODRILLI | G. Campiotti  | Italia          | 13           |

## PERCORSO RELAZIONE ADULTI/RAGAZZI

| Anno del catalogo | Titolo              | Regista     | Nazionalità   | Distributore |
|-------------------|---------------------|-------------|---------------|--------------|
| 2001/02           | AMY                 | N. Tass     | Australia     | 1            |
| 2001/02           | BILLY ELLIOT        | S. Daldry   | Gran Bretagna | 6            |
| 2001/02           | DOMENICA            | W. Labate   | Italia        | 13           |
| 2001/02           | IL GRINCH           | R. Howard   | USA           | 6            |
| 2001/02           | SCOPRENDO FORRESTER | G. Van Sant | USA           | 10           |

## GIUSTIZIA OGGI

| Anno del catalogo | Titolo       | Regista    | Nazionalità | Distributore |
|-------------------|--------------|------------|-------------|--------------|
| 1995/96           | L'ARTICOLO 2 | M. Zaccaro | Italia      | 13           |

## SHAKESPEARE

| Anno del catalogo | Titolo                                | Regista      | Nazionalità   | Distributore |
|-------------------|---------------------------------------|--------------|---------------|--------------|
| 1996/97           | NEL BEL MEZZO<br>DI UN GELIDO INVERNO | K. Branagh   | Gran Bretagna | 9            |
| 1996/97           | OTHELLO                               | O. Parker    | Gran Bretagna | 9            |
| 1996/97           | RICCARDO TERZO                        | R. Loncraine | Gran Bretagna | 13           |



## IL FANTASTICO

| Anno del catalogo | Titolo                        | Regista      | Nazionalità           | Distributore |
|-------------------|-------------------------------|--------------|-----------------------|--------------|
| 2000/01           | IL SABBA DELLE STREGHE        | J. Rózsa     | Ungheria              | 5            |
| 1998/99           | FAVOLE                        | C. Sturridge | Gran Bretagna         | 9            |
| 1998/99           | RAINBOW                       | B. Hoskins   | Canada, Gran Bretagna | 12           |
| 1996/97           | IL SEGRETO DELL'ISOLA DI ROAN | J. Sayles    | USA                   | 8            |
| 1996/97           | LA CHIAVE MAGICA              | F. Oz        | USA                   | 10           |
| 1993/94           | LA FARFALLA FATATA            | B. Pojar     | Canada                | 13           |
| 1992/93           | OLTRE L'ARCOBALENO            | V. Jasny     | Canada                | 13           |
| 1989/90           | LA PRINCIPESSA CHIARA         | L. Troska    | Cecoslovacchia        | 2            |

1 Per l'anno 1997/98 sono disponibili singole schede didattiche.

2 Disponibile dossier di approfondimento e gioco: DA ROALD DAHL AL CINEMA.

3 Disponibile dossier di approfondimento e gioco e disponibile in HomeVideo.

4 Disponibile dossier gioco.

5 Disponibile dossier di approfondimento e gioco: CINEMA E DIRITTI DEI MINORI.



## ELENCO DISTRIBUTORI

### **1 - ARCOFILM**

Via Soperga, 43 - MILANO  
tel. 02280471 - fax 022619420

### **2 - CINE EUROPA SRL**

Viale Brianza, 35 - MILANO  
tel. e fax 026693968

### **3 - CINETECA**

Via Palestro, 16 - MILANO  
tel. 02799224 - fax 02798289

### **4 - C.O.E.**

Via Lazzaroni, 8 - MILANO  
tel. e fax 0266712077

### **5 - LAB80**

Via Reich, 49 - TORRE BOLDONE (BG)  
tel. 035342239 - fax 035341255

### **6 - U.I.P.**

Via Soperga, 8 - MILANO  
tel. 026690441 - fax 026690932

### **7 - WARNER BROS**

Via Soperga, 10 - MILANO  
tel. 02663584 - fax 026709021

### **8 - ZENITH CINEMATOGRAFICA**

Via Soperga, 36 - MILANO  
tel. 022841571 - fax 0226110768

### **9 - MEDUSA FILM SPA**

Via Soperga, 45 - MILANO  
tel. 0226116042 - fax 0226116044

### **10 - COLUMBIA TRISTAR FILM SRL**

Via Cantalupo in Sabina, 29  
00100 ROMA  
tel. 0633084226 Sig. Andrea Boselli

### **11 - BUENA VISTA**

Via Soperga, 43 - MILANO  
tel. 02280471 - fax 022619420

### **12 - MONTALDO**

Viale Brianza, 35 - MILANO  
tel e fax 026693968

### **13 - 2001 DISTRIBUZIONE**

Via Soperga, 36 - 20127 MILANO  
tel 0226140808 - fax 0226140535



## **SITI INTERNET**

Tracciare una mappa completa è impossibile. Quelle che seguono sono alcune parziali indicazioni di alcuni siti interessanti, accedendo ai quali è possibile ricavare utili informazioni e, attraverso i link, entrare in altri siti.

**[www.filmup.com](http://www.filmup.com)**

per scaricare locandine e altre immagini

**[www.filmdb.it](http://www.filmdb.it)**

il più completo database in italiano

**[www.imdb.com](http://www.imdb.com)**

il più completo database in inglese

**[www.kwcinema.kataweb.it](http://www.kwcinema.kataweb.it)**

**[www.mymovies.monrif.it](http://www.mymovies.monrif.it)**

**[www.movieconnection.it](http://www.movieconnection.it)**

**[www.cinema.it](http://www.cinema.it)**

**[www.tempimoderni.it](http://www.tempimoderni.it)**

**[www.primissima.it](http://www.primissima.it)**

**[www.close-up.it](http://www.close-up.it)**

**[www.rivistadelcinematografo.it](http://www.rivistadelcinematografo.it)**

**[www.keyfilms.it](http://www.keyfilms.it)**

**[www.iann.it/film](http://www.iann.it/film)**

**[www.istitutoluca.it](http://www.istitutoluca.it)**

**[www.snc.it](http://www.snc.it)**

**[www.cinecitta.com](http://www.cinecitta.com)**

**[www.35mm.it](http://www.35mm.it)**

**[www.delcinema.it](http://www.delcinema.it)**



**PER INFORMAZIONI  
RIVOLGERSI A:**

**Provincia di Bergamo**

Assessorato Cultura Istruzione e  
Spettacolo  
Mediateca Provinciale c/o SAS  
Via Bonomelli, 13 - 24100 BERGAMO  
tel. 035320828

**Provincia di Brescia**

Assessorato Cultura e Formazione  
Professionale  
Mediateca Provinciale  
Via Musei, 32 - 25100 BRESCIA  
tel. 0303749922

**Amministrazione Provinciale  
di Como**

Assessorato alla Cultura  
Ufficio Cinema  
Via Borgovico, 148 - 22100 COMO  
tel. 031230273

**Amministrazione Provinciale  
di Lecco**

Assessorato alla Cultura  
C.so Matteotti, 3 - 22053 LECCO  
tel. 0341295475

**Amministrazione Provinciale  
di Lodi**

Assessorato alla Cultura  
Ufficio Attività dello Spettacolo  
Via Grandi, 6 - 20075 LODI  
tel. 0371442275

**Provincia di Mantova**

Assessorato alla Cultura e allo Spettacolo  
Ufficio Cinema  
Piazza Sordello, 43 - 46100 MANTOVA  
tel. 0376357503.504

**Provincia di Milano**

Assessorato alla Cultura e ai Beni Culturali  
Viale Vittorio Veneto, 2 - 20124 MILANO  
tel. 0277406322

**Provincia di Pavia**

Assessorato alla Promozione  
delle Attività Culturali  
Piazza Italia, 2 - 27100 PAVIA  
tel. 0382597425

**Provincia di Sondrio**

Assessorato alla Cultura  
Corso V. Veneto, 28 - 23100 SONDRIO  
tel. 0342531239

**Provincia di Varese**

Assessorato al Marketing  
e Identità Culturale  
Piazza Libertà, 1 - 21100 VARESE  
tel. 0332252010

**Comune di Cremona**

Assessorato Politiche Educative, Formazione  
Professionale e Rapporti con l'Università  
Via Vecchio Passeggio, 1 - 26100 CREMONA  
tel. 0372407917

**Regione Lombardia**

Direzione Generale Culture,  
Identità e Autonomie della Lombardia  
Unità Organizzativa Spettacolo  
unità operativa supporto tecnico specialistico  
nel campo cinematografico e multimediale  
P.zza IV Novembre, 5 - 20124 MILANO  
tel. 0267652611/3716  
fax 0267658069

**Agis Lombarda**

P.zza Luigi di Savoia, 24 - 20124 MILANO  
tel. 0267397824  
fax 026690410

AnteospazioCinema - tel. 026597732

## Paderno Dugnano

Cooperativa Controluce - tel. 0362325634

## Vimercate

Cooperativa Tangram - tel. 0396081545

**Cinema Rondinella - tel. 0222478183**

## San Giuliano

## Peschiera Borromeo

Progetto Lumiere srl - tel. 0247710480

Barz and Hippo - tel. 0295339774-75

Multiplex Arcadia - tel. 0295416425-21

**Cinema San Luigi - tel. 0396040948**

Cinema San G. Bosco - tel. 026133577

Kinepolis Multisala - tel. 0292443651

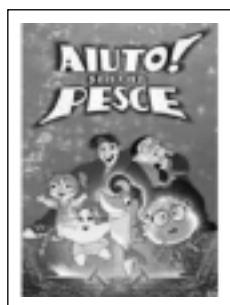
Cinema Eduardo - tel. 0257603881

Sala Ratti - tel. 0331546291



## ANTICIPAZIONI SUI PROSSIMI FILM IN USCITA

### AIUTO! SONO UN PESCE



|                         |                                  |
|-------------------------|----------------------------------|
| <b>Data di Uscita</b>   | 12/7/2002                        |
| <b>Titolo Originale</b> | Hjaelp, Jeg Er En Fisk           |
| <b>Durata</b>           | 85'                              |
| <b>Origine</b>          | Danimarca                        |
| <b>Genere</b>           | Animazione                       |
| <b>Distribuzione</b>    | 01 Distribution                  |
| <b>Regia</b>            | Stefan Fjeldmark, Michael Hegner |
| <b>Età</b>              | dai 6 anni                       |

**Trama** Tre bambini con spirito avventuroso, disobbedendo ai genitori, vengono involontariamente trasformati in pesci dal professor MacKrills che lavora in una caverna sottomarina. Per riprendere il loro posto tra gli umani, Fly, impulsivo e ottimista, sua sorellina Stella e il loro robusto cugino Chuck attraverseranno una serie di peripezie e dovranno lottare contro il tempo e contro pesci dotati, grazie a una strana pozione, di straordinari poteri mentali.

### IL GRANDE DITTATORE

|                         |                                                        |
|-------------------------|--------------------------------------------------------|
| <b>Anno</b>             | 1940                                                   |
| <b>Titolo Originale</b> | The Great Dictator                                     |
| <b>Durata</b>           | 126'                                                   |
| <b>Origine</b>          | Usa                                                    |
| <b>Colore</b>           | B/N                                                    |
| <b>Genere</b>           | Satirico                                               |
| <b>Distribuzione</b>    | Bim                                                    |
| <b>Disponibilità</b>    | Gennaio 2003                                           |
| <b>Regia</b>            | Charlie Chaplin                                        |
| <b>Attori</b>           | Richard Alexander, Charlie Chaplin,<br>Chester Conklin |
| <b>Età</b>              | dagli 11 anni                                          |

**Trama** Un barbiere ebreo che in seguito a ferite riportate nella guerra mondiale del 1915-18 aveva perso la memoria, dopo molti anni di degenza in un ospedale ritorna nella sua città in Germania dove riapre il suo negozio. Egli capita però in un periodo in cui il dittatore che governa il paese, ha iniziato una feroce lotta contro gli ebrei ed il malcapitato deve subire una marea di soprusi. Aiutato da una povera fanciulla sua correligionaria per la quale nutre dei sentimenti di affetto, egli fa subire spesso ai ridicoli ed inumani sgherri del dittatore – il quale viene tratteggiato con sapida caricatura – dei gustosi smacchi.

Il grande dittatore, primo film sonoro di Chaplin, è anche fra i suoi maggiori successi di sempre. Inimitabile esempio di satira politica, nel 1940 anticipò Benigni e "La vita è bella" prendendo di mira Hitler e il nazismo con le armi della caricatura.

Un capolavoro eterno torna nelle sale, nella bellissima versione restaurata dalla Cineteca di Bologna, mai vista prima sullo schermo televisivo. Un'occasione da non perdere per conoscere o riscoprire il più grande comico di tutti i tempi e per insegnare agli italiani che è doveroso ridere dei piccoli e grandi dittatori.

## JOHAN PADAN

### *A La Scoperta De Le Americhe*

|                      |                                    |
|----------------------|------------------------------------|
| <b>Anno</b>          | 2002                               |
| <b>Durata</b>        | 83'                                |
| <b>Origine</b>       | Italia                             |
| <b>Genere</b>        | Animazione                         |
| <b>Tratto Da</b>     | Testo Teatrale Omonimo Di Dario Fo |
| <b>Distribuzione</b> | Mikado                             |
| <b>Disponibilità</b> | novembre 2002                      |
| <b>Regia</b>         | Giulio Cingoli                     |
| <b>Età</b>           | secondo ciclo elementare           |

**Trama** Agli inizi del Cinquecento, Johan Padan, giovane simpatico ma anche egoista, fugge da un campo di addestramento militare di Lanzichenecchi. Dopo una serie di avventure fantastiche si imbarca su una nave diretta nel Nuovo Mondo. Giunto in Florida, il giovane conquista la fiducia degli indigeni, insegnando loro come difendersi dalla violenza dei soldati spagnoli e imparando a sua volta a diventare un uomo migliore.

## RESPIRO



|                       |                                                                          |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>Anno</b>           | 2002                                                                     |
| <b>Data Di Uscita</b> | 24/5/2002                                                                |
| <b>Durata</b>         | 90'                                                                      |
| <b>Origine</b>        | Italia                                                                   |
| <b>Genere</b>         | Drammatico                                                               |
| <b>Distribuzione</b>  | Medusa                                                                   |
| <b>Regia</b>          | Emanuele Crialese                                                        |
| <b>Attori</b>         | Valeria Golino, Vincenzo Amato,<br>Francesco Casisa, Veronica D'agostino |
| <b>Età</b>            | dagli 11 anni                                                            |

**Trama** Lampedusa, un'isola di pescatori al largo della Sicilia. Bande di ragazzini si battono sulle scogliere, gli uomini vanno in mare e le donne lavorano al magazzino del pesce. Il sabato sera si ritrovano tutti ben vestiti in Via Roma. La vita nel villaggio è immutabile: rassicurante e opprimente, affascinante e crudele. Grazie è la giovane madre di un'adolescente e di due ragazzi. Personalità bizzarra e affettuosa, canta le canzoni di Patty Pravo e cerca di rendere felici quelli che ama: suo marito, i suoi figli e i suoi cani. Ma il villaggio non sopporta



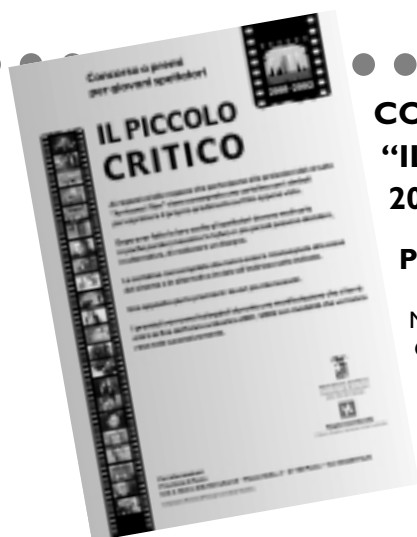
la sua spensieratezza e la sua libertà. Pietro, suo marito, subisce la pressione della comunità e decide di mandarla a Milano. Grazia vuole scappare. È Pasquale, suo figlio di 13 anni, che, solo contro tutti, troverà il modo di proteggerla...

## BOWLING FOR COLUMBINE

|                      |               |
|----------------------|---------------|
| <b>Anno</b>          | 2002          |
| <b>Durata</b>        | 120'          |
| <b>Vietato</b>       | No            |
| <b>Origine</b>       | Usa           |
| <b>Genere</b>        | Documentario  |
| <b>Distribuzione</b> | Mikado        |
| <b>Disponibilità</b> | novembre 2002 |
| <b>Regia</b>         | Michael Moore |
| <b>Attori</b>        | John Nichols  |
| <b>Età</b>           | dai 14 anni   |

### Trama

Il film getta uno sguardo compromettente e controverso sulle patologie della violenza e della paura in America, uno dei paesi con il più alto tasso di omicidi con armi da fuoco nel mondo, dove il numero di pistole supera il numero di televisioni in possesso e il numero di elettori.



## CONCORSO “IL PICCOLO CRITICO” 2001-2002

### PREMIATI PROVINCIA DI COMO

MORETTI CHIARA – classe I IPSS – Scuola Matilde di Canossa di Como

per il film **Aldilà del Silenzio**

Pattini, ghiaccio, musica e ricordi... poche parole tante scene toccanti e significative piene di riflessione. Modi diversi per trasmettere la morale e il significato del film. Il titolo fa riflettere.

MANTEGAZZA ILARIA – classe 3 liceo – Scuola Matilde di Canossa di Como

per il film **Aldilà del Silenzio**

Il film con un sapiente gioco di inquadrature e di atmosfere, raffigura la difficoltà di comunicazione presente nella società odierna e si fa metafora della condizione individualistica dell'uomo che ci rende “sordi” di fronte alle richieste d'aiuto e di comprensione dagli altri”.

VANZINI ANNA – classe II A – Scuola Media di Menaggio

per il film **Amy**

È un film un po' triste ma reale. Mi è piaciuto, mi ha fatto tenerezza e mi ha fatto pensare.

GIUSSANI STEFANIA – classe 5 – Scuola A. Vacchi di Como

per il film **Billy Elliot**

Ho scelto “bellissimo” perché mi è piaciuto il messaggio che ha cercato di comunicare il film: “lotta fino in fondo e desideri una cosa”.

VILLANI JENNIFER – classe I A – Scuola Jacopo Rezia di Menaggio

per il film **Billy Elliot**

Le scene e i colori risaltano: la casa era cupa e triste, invece la palestra vivace secondo gli stati di Billy. Mi è piaciuto perché a capire che tutti devono realizzare i propri desideri.

TORRIERO ALESSANDRO – classe 2 C – Scuola G. Leopardi di Como

per il film **Billy Elliot**

Il film non mi è piaciuto perché troppo sdolcinato e melenso. La trama segue un modello visto e rivisto milioni di volte e non suscita interesse.

PEITI ASIA – classe 3 A – Scuola Jacopo Rezia di Menaggio

per il film **Billy Elliot**

Il disegno rappresenta un uccello che si libera dal buio per volare verso la luce; volando sprigiona energia ed elettricità proprio come si sente Billy quando balla. Intorno all'uccello c'è vento simbolo di libertà e leggerezza.

DOLCINI GIORGIO ANDREA – classe 3 B – Scuola Media G. Leopardi di Como

per il film **Concorrenza sleale**

Il film per quanto semplice nei contenuti, ha saputo benissimo mettere in risalto l'umanità dei protagonisti sottolineando l'assoluto bisogno di amicizia al di là di ogni razza.



POMPOSELLI MICHEL – classe 3 B – Scuola Media G. Leopardi di Como

per il film **Concorrenza sleale**

L'ambiente del film è l'Italia fascista e delle leggi razziali emanate dal regime del 1938.

Concorrenza sleale è una commedia che ci invita a pensare quanto sono ingiuste le discriminazioni.

Nel film tutto è narrato con delicatezza, con estrema attenzione ai personaggi.

VIOLA EMILIO – classe 3 B – Scuola Media G. Leopardi di Como

per il film **Concorrenza sleale**

Concorrenza sleale è una commedia divertente e narra di un periodo poco edificante della nostra storia. È un film dove trovano spazio in ugual misura i sentimenti e la memoria storica.

ALOIALEX – classe 3 B – Scuola Media A. Frank di Guanzate

per il film **Concorrenza sleale**

Anche se non è stato un colossal è stata espressa con grande semplicità una storia veramente toccante. Il film mi è sinceramente piaciuto e lo aggiungerò alla bacheca dei migliori film che ho visto.

MICIELI ANNA – classe 2 C – ITIS Scientifico di Como

per il film **Concorrenza sleale**

Il film, a mio parere brutto, manca di un inizio, un seguito e una fine. Inoltre si dà troppa importanza alla concorrenza tra i due negozianti, non affrontando in maniera adeguata il vero tema del film, il razzismo.

BIANCHI NICOLA – classe 1 B – Scuola Elementare di Dongio

per il disegno del film **Le follie dell'imperatore**

DELL'ERA ALESSANDRO – classe 1 A – Scuola Elementare di Dongio

per il disegno del film **Le follie dell'imperatore**

MELATINI ELENA – classe 2 A – Scuola Elementare di Dongio

per il film **Le follie dell'imperatore**

L'anziano signore rompe il ritmo dell'imperatore (Cusco)

SCIAINI ANDREA – classe 1 – Scuola Elementare di Sorico

per il disegno del film **Galline in fuga**

BIANCHI NICOLA – classe 1 B – Scuola Elementare di Dongio

per il disegno del film **Galline in fuga**

ILAK MARIKA – classe 1 – Scuola di Crema

per il disegno del film **Galline in fuga**

MAZZOLENI EVA – classe 2 – Scuola Elementare di Garzeno

per il disegno del film **Galline in fuga**

ROMICO GIULIA classe 2 A – Scuola A. Vacchi di Como

per il film **Galline in fuga**

È bellissimo perché è un film tra il bene e il male

PANATTI SOMONE – classe 1 A – Scuola Media Jacopo Rezia di Menaggio

per il film **Galline in fuga**

È stato molto bello e fa molto ridere, tira su il morale a chi è molto triste, io lo consiglierei a chi ha un animo da bambino o da ragazzo.

GUERRA MATTEO – classe 4 B – Scuola Elementare di Maslianico

per il film **Il Grinch**

A me ha colpito quando il Grinch è riuscito ad alzare la slitta con i doni, perché quando si unisce la bontà con la forza fisica si fanno cose molto belle.

JACOBS FRANCESCA – classe 5 – Scuola Elementare di Civiglio

per il film **Il Grinch**

È un film con un bel significato, la scenografia è eccellente e i personaggi simpaticissimi.

BERNASCONI MATTEO – classe 4 – Scuola Elementare di Civiglio

per il film **Himalaya – l'infanzia di un capo**

Il film secondo me è bello perché impari molte cose e conosci la vita di un altro popolo, anche io paesaggi sono diversi dai nostri e conosci come vivono persone diverse da noi.

CREA SERENA – classe 5 – Scuola Elementare di Civiglio

per il film **Himalaya – l'infanzia di un capo**

Questo film a confronto degli altri, mi è piaciuto molto perché mostra che anche non avendo cellulari, televisori, si può anche vivere. Mi è piaciuto anche l'interpretazione di tutti gli attori, che pur non essendo professionisti, hanno girato un film stupendo.

JACOBS FRANCESCA – classe 5 – Scuola Elementare di Civiglio

per il film **Himalaya – l'infanzia di un capo**

Himalaya è un film bellissimo perché è semplice, e gli attori, pur non essendo professionisti hanno saputo presentare questa storia in modo eccellente. Ha un significato molto profondo, che non si può certo ignorare.

MANCINI GIULIA – classe 5 – Scuola Elementare di Civiglio

per il film **Himalaya – l'infanzia di un capo**

Ha una sceneggiatura stupenda, un bellissimo significato di speranza e amore. Un film indimenticabile: rimane nel cuore e nella mente. Adesso ho riassunto ma avrei ancora molte e molte cose da dire.

BIANCHI ALESSANDRA – classe 5 – Scuola Elementare di Civiglio

per il film **Himalaya – l'infanzia di un capo**

Questo film è molto bello perché: l'ambiente è incantevole, anche se le condizioni di vita non sono molto favorevoli, e poi girare un film a quella altezza è molto difficile.

CAPRARELLI FABIO – classe 5 – Scuola L.Piccini di Albate

per il film **Himalaya – l'infanzia di un capo**

Ho colto questo messaggio: bisogna stare sempre insieme, conta essere un gruppo.

CARNEVALE SILVANA – classe 5 – Scuola L.Piccini di Albate

per il film **Himalaya – l'infanzia di un capo**

Perché credo siamo abituati a vedere spartorie

BERNASCONI SIMONE – classe I A – Scuola Walt Disney di Maslianico

per il film **La musica del cuore**

Perché mi ha colpito come Roberta ha affrontato la realtà e come è riuscita a far capire alla gente il "POTERE" della musica.



BELLANCA VALENTINA – classe I A – Scuola media di Maslanico

per il film **La musica del cuore**

Per me è stato bello perché parlava della musica e dava anche insegnamenti. Poi mentre lo guardavo pensavo che per quei bambini un po' poveri suonare un violino era fortuna.

VALSECCHI DIANA – Classe 2F – Scuola F. Anzani di Cantù

Per il film **Scoprendo Forrester**

Secondo me il film mi ha aiutato moltissimo a riflettere sui miei sogni, il mio futuro; cosa che credevo non si potesse trarre da un semplice cinema. Ho capito che nella vita non tutti ti credono e devo con ogni mezzo riuscire a far sapere come la penso. Film così che mi aiutano a crescere ne ho visti ben pochi, e per questo è stato bellissimo dal punto di vista riflessivo.

LAMON FRANCESCA – Classe 3C – Scuola F. Anzani di Cantù

Per il film **Scoprendo Forrester**

Il film mi è piaciuto, in particolare per il legame tra Forrester e Jamal, che si è rafforzato incontro dopo incontro e che è servito ad ognuno per salvare la vita dell'altro, nonostante la differenza di età. Secondo me vuole farci capire che bisogna lottare fino alla fine per ottenere il proprio obiettivo e che non c'è un'età precisa per imparare.

MAURI GIULIA – Classe 3C – Scuola F. Anzani di Cantù

Per il film **Scoprendo Forrester**

Di questo film mi ha colpito particolarmente il legame di amicizia, basato sui libri e sulla scrittura, tra William e Jamal in principio nata per gioco e per scherzo, diventatosi poi determinante per il futuro del ragazzo, perché in questo modo è riuscito a colmare il proprio interesse. Da questo film ho dedotto che non c'è un'età per imparare, né una per insegnare, e che l'unico modo per raggiungere un determinato obiettivo è di impegnarsi al massimo.

SERGI VALENTINA – Classe 3C – Scuola F. Anzani di Cantù

Per il film **Scoprendo Forrester**

Questo film mi è piaciuto poiché è riuscito a catturare gli spettatori soprattutto sotto l'aspetto emotivo, mettendo in evidenza il cambiamento dell'identità interiore dei protagonisti. Il film insegna a non lasciarsi andare ed affrontare le situazioni, e credere in se stessi.

GELFINI MARIA – Classe 1E – Scuola "P. Carcano"

Per il film **Scoprendo Forrester**

È un film che conquista per il modo in cui riesce a contaminare mondi e stili di vita differenti e a far nascere dalla compenetrazione reciproca nuovi universi di senso.

CAVALLINI DANIELE – Classe 1° – Scuola G. Puecher di Erba

Per il film **Il tempo dei cavalli ubriachi**

Questo film è molto bello, ma soprattutto mi ha colpito la situazione di disagio e anche i sacrifici del fratello più grande e mi ha stupito la semplicità del film e la sua efficacia sugli spettatori.

PAREDI DAVIDE – Classe 1A – Scuola G. Puecher di Erba

Per il film **Il tempo dei cavalli ubriachi**

Il film è bello per ciò che esprime e per quello che fa capire: cioè che ci sono nei paesi poveri nel mondo dei ragazzi che vivono fisicamente ma non spiritualmente e che c'è gente che non sa più cos'è il sorriso. Inoltre il film è bello anche perché realizzato con mezzi artigianali.

PARRAVICINI FIAMMETTA – Classe 1° Scuola G. Puecher di Erba

Per il film **Il tempo dei cavalli ubriachi**

Non credo che ci siano parole per descrivere il calore che questo film fa penetrare nel cuore perciò dirò che è commuovente ma nello stesso tempo molto realistico.

MINORETTI GIORGIA – Classe 3E – Scuola G. Puecher di Erba

Per il film **Il tempo dei cavalli ubriachi**

Il film è un buono spunto per essere migliori. Il regista crea un'armonia tra l'ambiente e i personaggi e in ogni paesaggio si riscopre una pace che non si trova nei paesaggi che vediamo tutti i giorni.

TESSARI SARA – Classe 3 Scuola G. Puecher di Erba

Per il film **Il tempo dei cavalli ubriachi**

Il film presenta tematiche reali ed interessanti che aiutano ad aprire gli occhi verso una realtà dolorosa ed esistente. A mio parere il protagonista rappresenta l'innocenza e la purezza infantile che è negli occhi di tutti i fanciulli, costretti spesso ad affrontare prematuramente la realtà più dura e, di conseguenza a diventare uomini prima del tempo.

NOTARI MANUEL – Classe 3B – Scuola Marie Curie di San Fermo

Per il film **Il tempo dei cavalli ubriachi**

Questo film mi ha fatto capire che nel mondo esistono molte persone che hanno bisogno di molto aiuto. Ed io di fronte a questo ho sentito il bisogno di migliorare il mondo.

BELLATI CRISTINA – Classe 3° – Scuola elementare Istituto Comprensivo di Dongò

Per il film **La tigre e il drago**

A me il film non è piaciuto perché c'erano dei guerrieri che continuavano a lottare e alla fine la ragazza si è buttata dalla rupe e non si è più visto cosa è successo.

## PREMIATI PROVINCIA DI BERGAMO

PASINI NICHOLAS – Scuola materna di Caprino B.sco

Per il film **Le follie dell'imperatore**

La parte che mi è piaciuta di più è stata quando Pacia e l'imperatore Cusco sono andati nella locanda per mangiare qualcosa. I lama non potevano entrare, allora Cusco si è travestito da donna e faceva la moglie di Pacia.

MARCHESI FRANCESCA – Classe 5B scuola elementare D. Alighieri di Albano S. Alessandro

Per il film **Lucky, re del deserto**

Questo film è molto commuovente ma bellissimo. Consiglio questo film a chi non si commuove. Fa capire che anche se sei sola non devi mai abbatterti, ma andare avanti.

LEKLI FLORENCE – Classe 3° – Scuola E. Fermi di Osio Sotto

Per il film **"Vajont"**

Il film è molto interessante perché parla di una storia vera e dell'avidità dell'uomo. È brutto sapere che c'è gente disposta a sacrificare la vita degli altri per interessi.

ENAIIDIA HANAN – Classe 1C – Scuola media di Sarnico

Per il film **Il tempo dei cavalli ubriachi**

Il film è bellissimo, racconta che ci sono dei bambini che lavorano da soli e sono piccoli. Bravi avete fatto una bella scelta.

PEDRINI MARCO – Classe 3B Scuola A Marenzi di Telate

Per il film **Billy Elliot**

Il film mostra la perseveranza, l'impegno e il desiderio di librarsi in volo verso un futuro, tanto sognato quanto temuto, sospinti da un vento inesauribile che scaturisce dal profondo del proprio essere.

## PREMIATI PROVINCIA DI PAVIA

### CATEGORIA: MIGLIOR ANALISI DEGLI ELEMENTI LINGUISTICI

#### Premio

MERLI Greta – classe 3C – Scuola elementare De Amicis di Voghera

per il film **Galline in fuga**

Perché i personaggi erano fatti di pongo e diversi quindi dai soliti cartoni animati.

#### Menzione

CANTONI SIMONE – classe 2E Scuola media di Marcignago

per il film **Billy Elliot**

Mi è piaciuta più di tutto la musica che spaziava dal genere classico a quello moderno. Mi sono piaciuti i personaggi e la regia nei momenti in cui si vedevano il mare, la neve e le case in contrasto con l'ambiente circostante.

### CATEGORIA: MIGLIOR SINTESI CRITICA

#### Premio

MAGENES LUCA – classe 4Bs Liceo Scientifico Taramelli di Pavia

per il film **I cento passi**

Un film che ci racconta la storia di un ragazzo siciliano e del suo rapporto con i genitori. La maturazione del suo pensiero politico è trattata con continuità. Il Peppino che grida "La mafia è una montagna di merda" è ben diverso dal Peppino che vuole concretizzare i suoi ideali politici candidandosi per il consiglio comunale. Lui non è come gli altri: ha un viso pulito e la sua onestà è più forte del rispetto che ha per il padre, ed è questa sua onestà che si concretizza in una crociata contro la mafia.

SILVANI GIULIA – classe 2C Scuola media Crispi di Chignolo Po

per il film **I cento passi**

Un film stupendo! Tratta un argomento che purtroppo ancora oggi esiste "la mafia". Ispirandosi a una storia vera, il regista ha saputo dare al film effetti o immagini che possono suscitare emozioni. La storia di un ragazzo che ha perso la vita per colpa di queste organizzazioni che seminano paura. La scena dell'uccisione del padre mi ha colpito particolarmente anche per il fatto che il regista ha saputo dare la giusta dose di violenza mostrando solo una forte luce che rappresenta l'impatto letale. La mafia è una parola che solo a leggerla incute timore.

SICCOIA ALESSIA – classe 2F Scuola media di Marcignago

per il film **Billy Elliot**

Questo film ti rende cosciente di come si viveva negli anni Ottanta in Inghilterra. Le persone vivevano in condizioni pietose, ma il loro spirito non ne risentiva: è stato bello il gesto del padre che, pur di dare una possibilità di successo al figlio ha venduto gli ultimi ricordi di sua moglie scomparsa.

### CATEGORIA: MIGLIOR GIUDIZIO CREATIVO

#### Premio

FIORDALISE MICHAEL – classe 2As Scuola Media Don Orione – Voghera

per il film **Scoprendo Forrester**

Questo film mi è piaciuto tanto perché fa vedere due persone che fanno “cose” diverse, ma che in un certo senso si assomigliano: una gioca a basket e ci vuole colpo d’occhio e tecnica, l’altra fa lo scrittore e servono le stesse qualità.

### **CATEGORIA: MIGLIOR DISEGNO**

#### **Premio**

SCARAFFIA Gabriele – Scuola Materna di Pizzale  
per il film **Le follie dell’imperatore**

TINDOLINI Sofia – Scuola Materna di Gualdrasco  
per il film **Babar il re degli elefanti**

COLOMBO Giulia – classe 4 A Scuola Elementare Dante Alighieri di Voghera  
per il film **La tigre e il dragone**

BELLOCCHIO Luca – classe 2a Scuola Elementare Leonardo da Vinci di Voghera  
per il film **Le follie dell’imperatore**

#### **Menzione**

VARCHI Carlotta – classe 2a Scuola Elementare Marazzani di Vigevano  
per il film **Babar il re degli elefanti**

CERVI Valentina – classe 2a Scuola Elementare Marazzani di Vigevano  
per il film **Babar il re degli elefanti**

### **CATEGORIA: MIGLIOR LAVORO DI GRUPPO**

#### **Premio**

CLASSE 1A – Scuola Elementare Pascoli di Pavia  
per il film **Babar il re degli elefanti**

SCUOLA MATERNA di Retorbido  
per il film **Babar il re degli elefanti**

#### **Menzione**

SCUOLA MATERNA LANDINI di Pavia  
per il film **Babar il re degli elefanti**

CLASSE 3a – Scuola Elementare Angelini di Bornasco  
per il film **Il Grinch**

CLASSE 2A – Scuola Elementare Carducci di Pavia  
per il film **La strada per El Dorado**

### **CATEGORIA: MIGLIOR RIFLESSIONE**

#### **Premio**

PELLEGRINO JACOPO – Classe 1B – Scuola Media S. Giorgio di Pavia  
per il film **La tigre e il dragone**

La struttura del film è complessa e coinvolge lo spettatore: certi aspetti come la saggezza e la calma nel combattimento e l’autocontrollo in generale; le espressioni dei guerrieri mostrano una facciata

che supera gli effetti speciali; il sentimento dimostrato solo alla fine da Li-Mu-bai verso Shu-lien; e come poco prima della fine Yen comprende l'importanza di una guida. Le scene inoltre accentuano la foga e l'odio di Volpe di Giada verso Yen. Ma la cosa che più mi ha colpito è la loro consapevolezza della propria forza e la loro purezza.

#### **Menzione**

PALLESTRINI STEFANIA – classe 5a – Scuola Elementare Cabral di Pavia

per il film **Billy Elliot**

A me è piaciuto tanto perché è un film che impara ad affrontare molte cose che esistono al mondo. Soprattutto il pezzo più bello è quando Billy ha detto “Quando danzo mi sento trasparente e isolato”.

AIMÈ Cristina – classe 3C – Scuola Media Fermi – Robbio

per il film **La musica del cuore**

Questo film non era un granché, ma come storia era bello, interessante. Tutti hanno aiutato l'attrice a tenere la classe di violino. Ho notato che insegna il mescolamento di razze e non il razzismo.

#### **CATEGORIA: MIGLIOR TESTO ECLETTICO**

##### **Premio**

PULTZE MATTIA – classe 2 L Scuola Media Leonardo da Vinci di Pavia

per il film **Scoprendo Forrester**

Mi è piaciuto perché una persona di colore è stata aiutata da una di colore bianco.

RISSO RICCARDO – Sezione 3 anni – Scuola Materna di Montebello della Battaglia

per il film **Babar il re degli elefanti**

È stato bello ma sono troppo piccolo per dare un giudizio.

SEDDA MARIKA – classe 3a – Scuola Elementare di Trivulzio

per il film **Il Grinch**

Il film mi è piaciuto perché il Grinch ha incartato la bambina come un pacchetto di Natale.

BOTTA FRANCESCA – classe 2a – Scuola Elementare di Bornasco

per il film **Le follie dell'imperatore**

Ho scelto “bello” perché ai cattivi va sempre male! Però pazienza! Yzmami mi sta proprio simpatica!

SAITTA MARIA GIOVANNA – Classe 4A – Scuola Elementare Dante Alighieri di Voghera

per il film **La tigre e il dragone**

Perché la Cina mi piace molto e perché era molto rumoroso e violento.

SACCHI MATTEO – classe 2a – Scuola Elementare di Bornasco

per il film **Le follie dell'imperatore**

Ho messo bellissimo perché ci sono personaggi bellissimi e il film dura tanto.

#### **SEZIONE SPECIALE: “AL CINEMA È MEGLIO!”**

##### **Premio**

CORONA CARLO – Scuola Materna di Montebello della Battaglia

per il film **Babar il re degli elefanti**

Il film era bello perché c'era una televisione grande e tanti elefanti.

CRIVELLARI ARIANNA – Classe 2B – Scuola Elementare di Robbio

per il film **Galline in fuga**

Io l'ho già visto, ma rivederlo è stato più divertente, perché è stato ancor più bello e ancor più gioioso.

|                                      |        |     |
|--------------------------------------|--------|-----|
| 1) Scuola elementare Morandi –Varese | Classe | I A |
| 2) Scuola elementare Morandi –Varese | Classe | 2A  |

|                                          |        |     |
|------------------------------------------|--------|-----|
| 3) Scuola elementare Manzoni – Gallarate | Classe | I A |
|------------------------------------------|--------|-----|

|    |                                     |                    |
|----|-------------------------------------|--------------------|
| 1) | Scuola materna Don Papetti – Varese | Marco Tesoro       |
| 2) | Scuola materna Don Papetti – Varese | Laura Milana       |
| 3) | Scuola materna Don Papetti – Varese | Fabio Altieri      |
| 4) | Scuola materna Don Papetti – Varese | Greta Dalle Fratte |

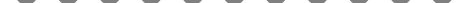
|    |                                  |                 |        |      |
|----|----------------------------------|-----------------|--------|------|
| 5) | Scuola elem. Manzoni – Gallarate | Davide Fera     | Classe | II B |
| 6) | Scuola G. Marconi – Gallarate    | Valentina Zaro  | Classe | 3 A  |
| 7) | Scuola G. Marconi – Gallarate    | Debora Amantia  | Classe | 3 A  |
| 8) | Scuola G. Marconi – Gallarate    | Camilla Vanelli | Classe | 3 A  |

|    |                                                     |                 |        |   |
|----|-----------------------------------------------------|-----------------|--------|---|
| 9) | Scuola elementare Via XXV Aprile<br>Laveno Mombello | Alessandro Codo | Classe | 4 |
|----|-----------------------------------------------------|-----------------|--------|---|

|    |                                                                                        |                     |        |     |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------|-----|
| 1) | Scuola Vittorino F. – Saronno<br>(Per me è stato bellissimo perché c'era tanta magia.) | Sara Borruso        | Classe | I B |
| 2) | Scuola Vittorino F. – Saronno<br>(È stato bellissimo perché era tutto colorato.)       | Massimiliano Moggia | Classe | I B |

3) Scuola XX Settembre – Uboldo Eleonora Restelli Classe 3 B  
(A me è piaciuto il film “Babar il re degli elefanti” ma mi ha comunicato tristezza quando è morta la mamma di Babar.)





## Per il film **Basta guardare il cielo**

- 5) Scuola XX Settembre – Uboldo Valentina Frasisti Classe 4 B  
(Mi è piaciuto perché era un film pieno di imprevisti. Due persone diverse si aiutavano per il loro bene e per quello degli altri. e anche se i colori delle immagini erano prevalentemente scuri si riusciva quasi sempre a trovare uno spiraglio di felicità.)

### Per il film *Train de vie*

- 6) Scuola media G. Galilei – Tradate                      Cristiana Borsani                      Classe        3 E  
 (Per me il film è stato bello perché faceva ridere sulla tragedia maggiore del 20° secolo. Era ricco di particolari che riguardavano il popolo ebreo; musiche, vestiti modi di dire, lingue. La metafora del treno che rappresenta i numerosi viaggi del popolo ebreo che scappa dalla persecuzione per me è stata azzeccata. D'altronde ce lo si doveva aspettare, visto che il regista è un ebreo.)

## Per il film Placido Rizzotto

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                   |                |        |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------|--------|------|
| 7)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | I.T.P.A. – Varese | Giulia Ghironi | Classe | 3 At |
| <p>(Giudizio: Bellissimo. – Lo ritengo tale perché è un film che bene evidenzia la realtà crudele della mafia. Mi ha commosso l'idea della sofferenza che si può provare in questa situazione. Certe scene, anche se crude, devono richiamare l'attenzione e far capire a noi superficiali e indifferenti che i sentimenti di odio, orgoglio, portano solo alla nostra autodistruzione. La mafia è qualcosa che non morirà mai! .... Non è scetticismo, ma una speranza che non esiste.)</p> |                   |                |        |      |

## Per il film Scoprendo Forrester

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                    |              |        |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------|--------|-----|
| 8)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Scuola media Passerini – Induno O. | Marta Cadei  | Classe | 2 D |
| <p>(Mi è piaciuto molto come film perché sono contenta che ogni tanto non facciano vedere scene di razzismo ma un semplice ragazzo che ha molte qualità come quella dello scrivere. Il pezzo che mi è piaciuto di più del film è stato quando Forrester legge la lettera e alla fine dice che non l'aveva scritta lui ma il ragazzo. Credo che sia un film pieno di principi e molto profondo.)</p> |                                    |              |        |     |
| 9)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Liceo classico Legnani             | Paola Manara | Classe | 2 B |
| <p>(Mi è piaciuto molto il tema scelto: rapporto maestro-discepolo che ha mostrato quanto si riceve aprendosi gratuitamente all'altro. Originale l'inversione di ruoli maestro/discepolo dicepolo/maestro.)</p>                                                                                                                                                                                     |                                    |              |        |     |

## Per il film **Concorrenza Sleale**

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                             |                  |        |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------|--------|-----|
| 10)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Scuola media Moro – Saronno | Serena Tagliani  | Classe | 3 C |
| (Film bello, che arricchisce anche un pubblico di spettatori piccoli, culturalmente e moralmente, e li educa ad una vita che evita il razzismo. Ispirato ad una storia probabilmente accaduta, mostra – anche se in modo tutt'altro che pesante – un'epoca dura per la nostra Italia (1922-25) che precedeva la guerra. Interpretazione che colpisce grazie ad un cast di bravi e affermati attori.) |                             |                  |        |     |
| 11)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Ipa De Filippi – Varese     | Fabio Martinuzzi | Classe | 3   |
| (Finalmente non vengono mostrate storie di militi, potenti, generali vari bensì la vita quotidiana e il pensiero delle varie categorie di persone in un'epoca dove la libera opinione era censurata e abolita da un regime che per l'influenza di un folle divenne troppo dispotico per continuare a esistere.)                                                                                      |                             |                  |        |     |



### Per il film **Il tempo dei cavalli ubriachi**

- 12) I.T.I.S. Facchinetti – Castellanza      Alessandro Zerbini      Classe      I A  
(Il film trasmetteva un forte messaggio sulle attuali condizioni dei curdi, un popolo sterminato come gli ebrei. sicuramente per capire meglio il film bisogna mettere a confronto la propria vita con la loro. È stato un film che fa riflettere e piuttosto interessante ma la scenografia era proprio amatoriale.)
- 13) I.T.I.S. Facchinetti – Castellanza      Davide Scaburri      Classe      I H  
(Il film mi è piaciuto perché spiega come vivono tutti i bambini curdi ogni giorno: con problemi e difficoltà. Inoltre ti fa riflettere come vivono senza tecnologia, non come noi che viviamo con ogni bene e se ce ne manca uno ci disperiamo.)

### Per il film **Billy Elliot**

- 14) Scuola elem. Don Milani – Gallarate      Marta Depalma      Classe      5  
(Ho scelto bellissimo, perché questo film mi ha fatto provare molte emozioni e perché rappresenta la vita reale di una famiglia meno fortunata di noi. In alcuni momenti mi sono commossa, in altri divertita. Vedendo il film ho capito veramente due cose: com'era faticosa la vita di allora e che quando qualcuno desidera qualcosa deve "lottare" per ottenerla.)
- 15) Scuola media Carducci – Gaviate      Laura Loriato      Classe      I C  
(Mi è piaciuto specialmente per il comportamento dei personaggi. Billy non demorde e riesce a far capire al padre come stanno le cose. perché il finale è lieto e dice che dopo tante fatiche billy è arrivato alla sua meta. Inoltre ci sono molti momenti commoventi specialmente quando billy parla al padre riguardo al suo sogno e quando nel film si fa evidente la difficoltà economica della famiglia. È ricco di momenti in cui i personaggi dimostrano altruismo.)
- 16) ITC – Bisuschio      Elisa Gumiero      Classe      I B  
(Il mio giudizio sul film è assolutamente positivo. anche se in situazioni diverse, anch'io mi lascio sopraffare dallo sconforto, ma il film e l'esperienza che Billy ha passato sulla sua pelle, mi ha fatto molto riflettere. Mi ha insegnato anche a giudicare le persone per quello che sono e non per quello che ti trasmettono e, anche se nella realtà è molto difficile, a vivere senza pregiudizi, in un certo senso, il film mi ha aiutato un po' a crescere e a maturare interiormente e il mio giudizio non può essere che positivo. Nella vicenda c'è stata una scena che mi ha suscitato tenerezza. è stata quando la madre è comparsa nella vita di Billy, è una figura sempre presente che aiuta Billy nei momenti di sconforto. È questa la vicenda che ho preferito descrivere perché è difficile continuare a vivere senza le persone a cui tieni e che per te sono importanti.)

### Per il film **I cento passi**

- 17) ITPA – Varese      Ilaria Bruno      Classe      II Be  
(Penso che il film sia semplicemente bello. riesce a proiettarci in una realtà che spesso ignoriamo, ci rende partecipi della forza di volontà di un ragazzo che rischia tutto, pur di dimostrare, esprimere, le proprie idee e ci fa capire quanto la realtà passata, e presente, possa essere così cruda e spietata nella vita di tutti i giorni.)
- 18) Scuola media Ponti – P. Lega – Saronno      Giusi Sirressi      Classe      3  
(Questo film mi è piaciuto perché non ha preso in considerazione solo il problema "mafia" ma anche il difficile rapporto tra padre e figlio che si vuole ribellare alle idee e ai principi del genitore.)



## PER L'ORIGINALITÀ

### Per il film **Domani**

Scuola media A. Moro – Cislago

Chiara Frigerio

Classe 3 A

(“Una famiglia ..... 1000 problemi. due ragazze ... una amicizia indimenticabile; una coppia: figlio sì o no? un figlio e la madre ....grazie della vostra ospitalità” ma merita solo di essere un film? no, di più ... merita di essere la realtà!!!!.)

## PREMIATI PROVINCIA DI BRESCIA

per il film **Billy Elliot**

Istituto Lunardi – Brescia

Lara Minelli

IF

per il film **Shrek**

La scuola materna Rebuffone

per il film **Momo alla conquista del tempo**

le classi 3A e 3B della scuola elementare di San Zeno Naviglio